PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • Dreamcast • PC • Board

CD KLUB 2000

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



Disney's TARZAN

Gran Turismo 2
Bolji od prethodnika?

Final Fantasy VIII
Najprodavanija igra u Japanu '99.

Medal of Honor
Mirko, pazi metak!

Mario Golf
Nova uloga za Maria!

Kako da završite TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

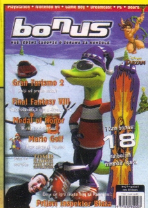
i kao bonus: 18 najboljih zimskih igara



Čime se igra (kada nije sa Pamelom):
Prljavi inspektor Blaža

broj 1 • godina I
cena 60 dinara







bonus

broj 1• godina I

Osnivač i izdavač:
Bonus World, Molerova 30

Direktor i odgovorni urednik:
M. Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafička priprema:
Dejan Wolf, Branko Jeković

Lektura i korektura:
Milica Cvetković, Nataša Petrašinović

Ilustracije:
Valentin Šalja

Marketing:
Ivana Mitrović

Spoljni odnosi:
Srba Jovanović

Saradnici u ovom broju:
Petar Mišić, Maja Vukadinović, Miljan Lakić, Mirela Jeković

Telefon i faks redakcije:
340-77-12

e-mail:
bonus@eunet.yu
bonus@infosky.net

snail-mail:
P. Fah 32, 11050 Beograd 22

Štampa:
Grafomarket

Grafički filmovi:
Vis studio, 1346-618

SLEDEĆI BROJ BONUS ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 4. APRILA 2000.

reč urednika

Imate priliku da upoznate Bonus, našu milenijumsku "bebu". Pre dva meseca članovi redakcije počeli su da osećaju čudne promene: počeli su da nam rastu stomaci, meni je počela da raste glava i svima se neverovatno jelo kiselo. Shvatili smo da je kucnuo čas. Posle dugih i teških porođajnih muka, na svet je došao pravi časopis. Svakome je njegova beba lepa, ali je nama naša najlepša. Odgajaćemo ga da voli video igre, naročito one za konzole. Nemojte biti suviše strogi prema njemu, jer je još mali. Pustite ga da malo odraste i ojača. Uz vašu podršku i našu negu biće to bolji, veći časopis, sa puno strana, više rubrika, sa zanimljivim tekstovima i intervjuima i uvek novim trikovima. Nadam se da će se razvijati u pravom smeru i da će vrlo brzo izaći iz pelena. Priliku za to imaće već početkom aprila, kada ćete moći ponovo da ga vidite.

D. Wolf



sadržaj



PlayStation 2 - prvo loše vesti!

Pretpostavljamo da svi već znate da će kompanija Sony u martu (u Japanu, naravno) izbaciti na tržište novog uništitelja porodice i prijateljstva, po imenu PlayStation 2. To nije nova vest. PlayStation2 će koštati oko 400 USD, kontroler Dual Shock 2 će biti oko 30 USD, stalak za vertikalno postavljanje(?) oko 25 USD itd. Ni to nije neka nova vest. Verujemo čak i da ste svi čuli da će drago čedo po imenu PlayStation2 biti "kompatibilno unazad" sa svojim starijim bratom , tj. da ćete svoje omiljene igre sa PlayStation-a moći da igrate i na novom PlayStation-u 2...



E, PA NEĆETE!!! Bar ne sve. Sony je zvanično potvrdio da PS 2 neće biti potpuno kompatibilan sa svojim prethodnikom. Momci u odelima su još uvek stisnutih usana kada ih upitate koje to igre neće moći da se slože sa novom konzolom, što nije ni čudo, s obzirom da po sopstvenim rečima "očekuju prodaju od preko dva miliona konzola u prva dva dana" od izlaska PS2 na tržište. Ova vest bi mogla loše da utiče na prodaju Sony-jevog novog pulena.

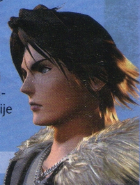
Druga glasina koja bi mogla još više da poremeti miran san šefova Sony korporacije je procurila: izgleda da će DVD uređaj u PlayStation2 konzoli biti "stripovan" (ogoljen) i da neće imati sve osnovne funkcije koje takvi uređaji imaju. Sony pretpostavlja da će na odluku velikog broja kupaca da se opredele za PlayStation2 uticati činjenica da dobijaju i DVD plejer o istom trošku...

PlayStation 2 - dobre vesti!

Šta reći, osim... SVE OSTALO!!! Toliko za drugu vest.

Final Fantasy IX, X, XI...

Već nekoliko meseci se zna ponešto o devetoj inkarnaciji Square-ovih epskih saga koje imaju u naslovu Final Fantasy. Kada se Final Fantasy VIII tek pojavio na tržištu, na "devetci" se već uveliko radilo. Sada kada smo svi već završili i apsolvirali dogodovštine Squall-a i drugara (a bogami i drugarica), saznajemo da se sledeći Final Fantasy očekuje na leto i to na PlayStationu! Kako čujemo iz Square-a, sve animacije za igru su već gotove i prikazane javnosti početkom februara na Sqare Millenium prezentaciji. Što se same igre tiče, na osnovu onoga što se do sada moglo videti, izgled sveta igre će biti povratak na staru tradiciju prva četiri dela serijala - srednjevekovni svet sa zmajevima, magijom i "superdeformisanim" (karikaturalnim) likovima - mnogo sličnije







vesti

igrama FinalFantasy VI i VII po osnovnim zamislima, ali po samom kvalitetu grafike ravno "osmici". Ali, to nije sve: na istom "sajmu" su prikazane i uvodne animacije za Final Fantasy X i XI! Momci iz Square-a su se baš bacili na posao. Obe ove igre će biti za PlayStation 2 i dok se o "desetci" malo zna, osim da će biti nešto "zaista posebno" (to smo već negde čuli....) i da će imati online opciju- "jedanaestica" bi trebalo da bude potpuno online igra! FF X se očekuje početkom, a FF XI krajem sledeće godine. Kako će sve to izgledati, ostaje nam da vidimo, ali na osnovu dosadašnjeg iskustva Square-ovci ne mogu a da ne naprave hit.

Poslednje otkrovenje na Dreamcast-u

Eidos je najavio da se na proleće može očekivati verzija četvrte pustolovine Lare Kroft na Seginoj Dreamcast konzoli. Odgovorni ljudi iz Eidos-a sa sigurnošću tvrde da će Lara na Dreamcast-u izgledati još bajnije - tj. da će igra koristiti sve prednosti ove moćne mašine - detaljnije teksture, svetlosne efekte, senčenje u realnom vremenu...Osim čisto tehničkih poboljšanja (koja, ruku na srce, nisu zanemarljiva) ne očekujte neku preteranu razliku u odnosu na dosadašnje verzije za PC i PlayStation. Uvereni smo da to neće smetati brojnim Larinim obožavaocima koji poseduju Dreamcast.

I zlo živi na Dreamcast-u



Za Segin Dreamcast je najavljen i najnoviji Resident Evil, koji će imati čudan broj na kraju -nulu! Resident Evil 0 bi trebalo da bude "prequel", što će reći da se radnja ove igre događa pre prvog dela ovog čuvenog "krv do kolena, limfa do pojasa" horor serijala. Za sada se zna da će se igra (bar delom) događati u vozu i da ćete moći birate više likova za više igrača. Jedan od likova će biti i svima draga omladinka Rebecca Chambers.

Tekken Tag Tournament!!!

Svi vi koji ste se zasitili najpoznatije tabačine na Playstationu i željno očekujete njen nastavak - da znate, stiže nam uskoro, ali... pogodili ste: ZA PLAYSTATION 2! Zvaće se Tekken Tag Tournament. Šta još reći o ovoj igri: to je Tekken koji svi volimo (ili mrzimo) - sa jačom grafikom, opcijom za borbu dva na dva (tag) i nešto novih, ali i starih likova.Od starih znanaca tu će biti skoro svi iz Tekken-a 3, ali vratiće se i par likova iz "dvojke" - Kazuya i Jack 2, na primer. U suštini, nov je TAG mod koji predstavlja opciju smenjivanja igrača u toku same borbe.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Istorija SONY-ja počinje u napuštenoj bombardovanoj samoposluzi u Tokiju 1946. godine. Inžinjer Masaru Ibuka i fizičar Akio Morita su investirali oko £845.00 da bi otvorili kompaniju sa 20 zaposlenih. Radili su na popravljanju električne opreme, pokušavajući da naprave sopstvenu opremu i uređaje.

Međutim, prava priča počinje kada je tokijska Tsuchin Kogyo, kako se kompanija zvala, dobila 1954. dozvolu za pravljenje tranzistora. Iako je izmišljen u Americi, nije bio namenjen radijima, koji su tada bili aparati na katodne cevi. Sony je napravio prvi japanski tranzistor u maju 1954. i prvi radio-tranzistor.

Od tada, Sony je vodio na polju inovacija - sa prvim Kolor Trinitron televizorom iz 1968, kolor video kasetom 1971, Betamax VCR -om koji je bio prvi kućni video sistem 1975. godine, prvim Walkman-om 1979, 3.5 inčnim micro flopi diskom 1989, elektronskom kamerom 1981, sa prvim CD plejerom na svetu 1982, prvim kamkorderom za opštu upotrebu 1983, 8mm video sistem 1988, prvim digitalnim VTR - om 1985, itd, ... sve do 1995, kada je lansiran sada već čuveni PlayStation.



PlayStation - "čedo" Sony Computer Entertaimeta (SCE)

Kompanija je prerasla u giganta sa preko 100 000 zaposlenih u celom svetu. Akio Morita je odmah na početku shvatio da njegova kompanija mora da ima ceo svet za tržište, a ne da se koncentriše samo na Japan.

Takođe je insistirao da se ime SONY mora obavezno stavljati na svaki njihov proizvod i uskoro je kompanija postala međunarodna sila. Sony Korporacija Amerike je osnovana 1960. godine, a UK Limited (Engleska) je nastala 1968. Kad se jednom počelo sa prodajom u nekoj zemlji postajalo je jasno da se moraju otvarati i lokalne SONY fabrike.Tako je otvorena prva fabrika u San Dijegu (Amerika) 1972, a zatim 1974, i u Bridgend-u (Engleska), koja je bila zadužena za Veliku Britaniju i Evropu. Akio Morita je bio odlučan da održi duh kompanije i inovacije da bi izbegao da kompanija postane velika birokratska stvarnost. Njegova filozofija se može opisati kao " Globalna Lokalizacija".

Operacije su bile usredsređene na male biznis grupe koje su se ponašale kao kompanije do-



Teruhisa Tokunaka bivši Predsednik SCE Japan i SCE America

Zgrada Sony Computer Entertaimeta u Japanu





Ken Kutaragi, sadašnji Predsednik SCE Japan i SCE Amerika

voljne same sebi , dizajnirajući i stvarajući proizvode koje se "prodaju" u sklopu veće grupe. Zajedničke funkcije istraživanja, strateškog planiranja, kao i oglašavanje i marketing aktivnosti, vezuju zajedno kompanije uprkos njihovim različitostima.

Sony je poslednjih godina pažnju usmerio ka uspostavljanju vodeće pozicije na tržištu softvera, jer je trištem hardvera (uređaja) već zavladao.

Pošto je napravio revoluciju u načinu na koji ljudi slušaju muziku ili gledaju filmove, Sony je hteo da sebe postavi kao proizvođača softverskih proizvoda koje mogu da se igraju na Sony uređajima.

U januaru 1988. Sony je kupio CBS Records Inc. i tako stvorio Sony Music Entertainment, a 1989. je otkupio Columbia Pictures, i iz tog poslovnog poteza počeo sa postojanjem Sony Pictures Entertainment.

Izlazak PlayStation-a je bio vrhunac dugoročnog planiranja za preuzimanje glavne uloge na tržištu video igara. 1988. je Sony sklopio dogovor sa Nintendom o razvitku CD-ROM drajva za 16-bitnu mašinu Super Nintendo (u Japanu poznat kao Super Famicom), konzolu koja je trebala da se pojavi za 18 meseci.

Tehnologija koja je trebala da se upotrebi za realizaciju ovog dogovora je Sony-jev i Philips-ov CD-ROM/XA, ekstenzija CD-ROM formata koji kombinuje kompresovani audio, vizuelni i kompjuterski podatak, dozvoljavajući simultan pristup svim podacima uz malu pomoć dodatnog hardvera. Sony je, isto tako, imao planove za razvitak još jedne Nintendove kompatibilne mašine, sistem za zabavu koji bi koristio i SNES kertridže i jedan novi CD format dizajniran i licenciran samo za Sony. Nazvan SuperDisc, ovakav format je bio osnova za Nintendov CD-ROM drajv i - PlayStation je rođen!

Na kraju 1992. godine Sony, Nintendo i Philips su potpisali sporazum kojim je bilo omogućeno da se na PlayStation-u igraju SNES CD-ROM-ovi, a Nintendo je dobio sva prava na svoje igre. Verzija PlayStationa koju su tada razvijali nikada nije otišla u proizvodnju.

S obzirom da su daleko dogurali sa razvojem, ljudi iz Sony-ja nisu tek tako hteli da napuste ideju i zato su se inženjeri i dizajneri vratili za svoje stolove i krenuli od početka. Kada se PS-X pojavio 1993, ta konzola je iznenada zauzela celo tržište. Sony je stvorio sopstvenu čistokrvnu mašinu za igranje, koja je bila jednostavno van svog vremena. Sony je već naučio lekciju da je, bez obzira što ima najbolji hardver, potrebno da ima podršku i priznanje najboljih proizvođača softvera. Kompanija je regrutovala samo najbolje i potrudila se da firme kao što su Konami i Namco budu od početka na radu za PlayStation. Sony je napravio odličan potez, jer je iskoristio PlayStation kao uzgajalište arkadnih proizvoda najboljih firmi.



Chris Deering, Predsednik SCE Evropa

Sony je potrošio više od 300 milliona funti za razvoj PlayStationa i ulaganje se višestruko isplatilo. Do avgusta 1999. prodato je preko 55 miliona konzola u celom svetu, a do januara 2000 prodato je ukupno preko 100 miliona (samo u decembru i oko Nove Godine oko 30 miliona).





PlayStation 2, konzola koju svi željno očekujemo u našim prodavnicama.



Zima, zima, e pa šta je...

...ne boji se ko je zdrav (a ko čita bonus taj je igrač prav')! Za vas smo u ovom broju pripremili prikaz najboljih zimskih igara do sada izdatih, a na vama je da odaberete svoju omiljenu. Zato, ako vam nedostaje sneg, džojstik u ruke!

1080° Snowboarding



Snowboarding postavlja nove vrhunske standarde grafike, komandi i zvuka. Bilo da izvodite Stalefish u half pipe ili 720 Air u snežnoj oluji, 10800 vam dočarava tako realnu vožnju snoubordom da ćete uhvatiti sebe kako proveravate da li vam je nos promrzao.

Igra je oštra i puna izvanrednih efekata - odsjaj sa naočara, tragovi borda u snegu, proziran sneg koji se raspršuje oko borda, osvetlenje i sl. Izuzetan vizuelni efekat predstavlja i odeća koja leprša na vetru. Brzina, upravljanje i Rumble Pak daju osećaj realnosti. Zadivljujuće je što Nintendo uspeva da dočara osećaj različitog snežnog okruženja. Kroz igru doživljavate različiti tip snega: smrznut, utaban ili rastresit koji usporava kretanje. Ali, teško je izvesti skok, odnosno prizemljenje nakon skoka (Indiana Jones: "Leteti, da. Prizemljiti se, ne.'').

Možete odabrati šest terena, šest likova i jedan broj različitih snoubordova. Igra ima i reklamni aspekt. Lamar je sponzor ove igre, pa je zahtevano da se u njoj koristi selekcija njihovih snoubordova.

Nintendo je opet u prednosti. Iako 10800 nema mnogo terena, na njima je veliki broj staza. Problem prizemljenja vas veoma ljuti i oduzima vam poene. Ipak, sve to zaboravljate pred igrom koja vam dočarava pravi doživljaj. Kupite je.

big air



Poslednjih meseci svedoci smo poplave simulacija Snowboard-a. U toj plimi, pre nekoliko meseci, do nas je stigla igra simpatičnog naziva Big Air. Učitavanje traje vrlo dugo. Meni se sastoji od One Player (Championchip i Practic mod), Two players, Worldtoure (opcija gde obilazite svet, radite trikove i zabavljate publiku), trening (upoznavanje sa trikovima i komandama) i naravno opcije.

Kada otpočnete bilo koji mod, možete da izaberete podmod (tj. način igranja) i to: Freeride race, Freeride trick, Half pipe, Big Air i Boardercross (spuštanje niz padinu i zaobilaženje prepreka). Vratolomije ćete izvoditi teško, ali samo na početku. Kontrole nisu za pohvalu i vrlo teško je upravljati vašim Board-om.

Sa grafičke strane igra izgleda dobro, ali nivo detalja nije zavidan. Pozadina u daljini izgleda mutno, uprkos tome što je vreme sunčano. Možete izabrati na početku šest likova i tri ski kampa (USA, Švajcarska i Japan). Broj dasaka je prilično visok. Postoji deset klasa, a svaka ima svoje podklase. Klase se razlikuju po karakteristikama.

Sa malo više truda igra bi se našla u vrhu.

Cool Boarders



Prva snoubord igra na Playstationu.

Kad sam prvi put video ovu igru baš i nisam bio impresioniran. Otkako sam se dobro razbio na skijanju kao klinac, imao sam averziju prema sportovima na snegu. Ali ima nečeg neopisivo cool u snoubordingu.



Igra sadrži samo spust, bez freestyle delova i jedini protivnik vam je štoperica. Treba da osvojite što bolje vreme i poene izvođenjem trikova. Trikovi izgledaju odlično. Svi trikovi i brzina ne bi mnogo značili da nije fizike, koja je odlična. Sa samo pet staza i tri nivoa težine, igra nije baš prebogata opcijama. Ipak ima primamljivost zahvaljući trikovima i opciji Ghost Racer, koja pruža šansu da se trkate sa samim sobom iz prethodne trke.
Grafika s obzirom na godište je pristojna, kao i muzika.

Cool Boarders 2



Ako ste igrali prvi deo znate da je igra zabavna, ali i da ostaje na tome. Problemi iz prvog dela su rešeni, ali ni ovaj deo nije bez mana.

Upravljanje je na mestu, trikovi se malo teže izvode, ali se valjda zato i zovu trikovi. Ova igra je bolja od prethodne half-pipe.

Uprkos poboljšanjima, prvenstveno u fizičkom modelu, spust je manje zanimljiv nego u prvom delu. Sada imate izbor od sedam trkača, osamnaest dasaka, ali sve nekako liči jedno na drugo. Sam dizajn staze nije više onako zanimljiv kao u prvom delu.



Cool Boarders 3



Prva dva dela su bila trkački orijentisana, a u ovom preovlađuju razne discipline. Dodatak tuče u vožnji zvučao je izuzetno. Posle nekoliko odigranih partija shvatićete da je vrlo malo koristi od nje. Ovaj elemenat, bolje izveden, bio bi veliki plus za igru.

Treći deo je ostao negde na pola puta između arkade i simulacije. Ubačeno je puno novih trikova, ali same staze i fizika igre vas prilično ometaju u njihovom izvođenju. Upravljanje je otežano prelaskom na analogne kontrole. Grafika je poboljšana je u odnosu na prethodne verzije. Sami takmičari su dobro animirani, a nivoi su prijatni za oko. Framerate je dobar, ali nedostaje osećaj brzine. Muzika je tiha, ali se može pojačati.



Cool Boarders 4



Poslednji nastavak u seriji je ista igra sa par novih modova i poboljšanja. Najveća je korist od novog trik sistema koji je pojednostavljen, ali dozvoljava nove poteze. Promenjeni su na bolje game modovi, koji dozvoljavaju da pređete direktno na omiljene discipline kao što su half-pipe ili klasični Cool Boarders spust. Najbolje izveden je Trickmaster mod. Ovaj mod vas uči raznim trikovima na spust stazi, postoji vremensko ograničenje i određen broj pokušaja da izvedete trikove.



Cool Boarders 4 ima dovoljno staza, ali su previše slične. Više interaktivnosti u vidu rampi, skakaonica i sl. daju dodatno uzbuđenje. Slab osećaj brzine je mana, kao i u prethodnim. Novost je da možete kreirati sopstvenog takmičara.

Grafika nije prebogata detaljima. Teksture skoro da ne postoje. Sami trkači (vozači) izgledaju malo čudno, iako su ovog puta uključeni pravi profesionalci. Međutim, nema veće razlike u izgledu među ugračima. Muzika i zvučni efekti u CB4 igraju malu ulogu.





SNOWBOARDING

Rešio sam da pogledam kombinaciju pop-kulturnog džina MTV-a i sada već otrcanog žanra: snowboarding-a. Na moje opšte iznenađenje, "Radical Ent." nam donosi jedinstveno zanimljiv naslov koji dosta podseća na skorašnji klasik - "Tony Hawk's pro Skater". Cilj ove igre je da bordujete po celom svetu i da se kvalifikujete za





MTV Challenge. Kontrole su lake za pamćenje, dok za trikove treba više vremena. Da dobijete što više poena morate da kombinujete svaki od trikova ("tail, mute, method, noise, indy, itd...") sa akrobacijama u vazduhu. Pored toga što se trkate i izvodite trikove nizbrdo, postoji i obavezan "half-pipe" događaj.
Grafički, MTV Sports: Snowboarding je utilitaran.

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Na ovom ketridžu naći ćete dvanaest olimpijskih disciplina. Možete se takmičiti u Olympic Modu ili Championship Modu. U Olympic Modu možete da se takmičite u disciplini koju izaberete, ali u Championship Modu morate da sledite dati redosled disciplina. Evo liste disciplina:

- Alpsko skijanje: veleslalom
- Alpsko skijanje: spust
- Skokovi
- Slobodan stil
- Snowboarding: Half Pipe
- Snowboarding: veleslalom
- Brzo klizanje: 500 m
- Brzo klizanje: 1500 m
- Bob
- Sanke

Grafika nije loša, ali sa nekim manama. Povremeno, uglavnom kod slaloma na skijama i snoubordu, teško je uočiti kapije dok im potpuno ne priđete. Brzina smenjivanja kadrova na takmičenjima sa bobom nije loša, mada su mnogi suprotnog mišljenja. U stvari, ovo mi je najomiljenija disciplina. Veličanstven je osećaj brzine, a imate i pravi osećaj spuštanja niz čvrstu, ledenu stazu.
Igrate preko tastera ili se na stazi održavajte jednostavnim pomeranjem palice. Nažalost, nikada se ne dostiže frenetičnost po kojoj su poznati Track & Field (atletski) serijali. Karakteristika po kojoj se igra ističe jeste zvuk. Fantastičnu atmosferu ne stvara samo zvuk koji dopire iz gomile gledalaca, već i objavljivanje vašeg vremena koje se čuje iz pozadine. To je izvanredna imitacija olimpijskog raspoloženja.



phat air EXTREME SNOWBOARDING

Ova igra je stigla daleke '97., pa je time daleko iza današnjih standarda.Iako grafički ne izgleda revolucionarno, atmosfera koja vlada tokom igre je za pohvalu.
Discipline u kojima se možete oprobati su Championship, Config mode, VS. mode, Freestyle mode i Competition. Predlažem da se najpre oprobate u Freestyle mod-u, gde možete da se upoznate sa kontrolama i sa trikovima. Trikove je teško izvoditi, jer morati kombinovati puno dugmića za najobičniji trik. Na početku imate tri moda, tj. tri staze - Downhil, Big Air i Half Pipe. Izaberite jedan od pet ponuđenih likova, svoju dasku, "stil vožnje" i počnite da "rasturate" protivnike ne bi li bili prvi.



Cilj nije uvek biti prvi već na određenim stazama morati da skupite što više poena. Kako napredujete tako će vam se otvarati nove staze, kao i novi likovi. Možete odgledati kvalitetan Replay iz raznih uglova. Ono što pomalo smeta je da kada vozite po noći uz prisustvo svetla, sneg izgleda kao pesak (?).Zvuk i muzika su visokog kvaliteta. Protivnici će se ponekad ponašati krajnje bezobrazno i gledaće da vam onemoguće preticanje na bilo koji način. Ponekad ćete uspeti da ih zaobiđete, a da vas oni ni ne primete.

SLED STORM

Sled Storm je prva, jedina i najbolja simulacija motornih sanki na PlayStation-u.
Igru je pravio Electronic Arts (EM sports). Prosto ne mogu da zamislim da se niko nije dosetio da izbaci simulaciju motornih sanki (što ne važi za PC) do sada, što daje ogroman plus EM sports-u.
Na prvi pogled Sled Storm izgleda kao sasvim obična igra, ali kada odvozate nekoliko vožnji shvatićete da je više od prosečne igre. Na jednoj konzoli mogu igrati i do četiri igrača (ako posedujete Multi Tap), ali je onda vidljivost daleko manja.
Posle intro-a, možete izabrati "Start" ili "Options". Prvo sam krenuo na "Start game" i primetio da u Championchip modu postoje dva različita šampionata: "Open mountain" i "Snocross circuit". Prvi šampionat je zanimljivi







ji zato što možete, kada izaberete karakter, da svoje sanke unapređujete u tri stepena. Svaki lik je najbolji u jednoj od pet karakteristika (brzina, ubrzanje, stabilnost, upravljivost i mogućnost za trikove), a kupovinom "Apgrejda" poboljšavate jednu od ovih pet karakteristika. Možete kupiti dodatak koji raspršuje sneg iza vas i onemogućuje protivnika da vas zaobiđe.

Cilj šampionata je da osvojite jedan skriveni lik (Jackkal-a) i četiri nove staze.Morate biti prvi u svim trkama. Protivnici su vrlo pametni (AI je na zavidnom nivou) i gledaće da vas zaobiđu na bilo koji način (pa čak i prljavo - guraće vas dok ne padnete sa litice). Ukoliko želite da imate više novca morate raditi što više "finti". Interesantno je da u igri postoji više od pedeset različitih trikova. Ako volite izazov pokušajte da radite vezane trikove. Programeri su se dosetili i ubacili interesantan detalj, a to je da na svakoj stazi u "Open Mauntain" šampionatu imate malog zeku koji bezbrižno prelazi put, sve dok ga neko ne zgazi (zeka donosi 7500 poena). Svaka staza ima dosta prečica, koje treba pronaći,a ako uspete možete preći u vođstvo.

"Snowcross circuit" se razlikuje, staze su mnogo kraće, nema prečica i nema zeke (šmrc,šmrc). Takođe ne možete da frizirate svoje sanke. Opet morate biti prvi na svakoj stazi. Pobednik je onaj ko sakupi najviše poena na šest staza (tri su odmah dostupne), a time dobija još jedan lik (Sergi-a).

Skakaonica ima pregršt, manje i sigurnije su obeležene plavom trakom, a veće i manje sigurne su obeležene crvenom bojom. Igra poštuje zakone fizike. Posle skakaonice sledi breg ili udubljenje koji vas lako zbaci sa sanki. Ovakve skakaonice mogu doneti i do 2500 poena, ako znate da vezujete trikove. U igri postoji čak i refleksija leda. Ukoliko se odlučite da idete preko leda, primetićete da klizite po ledu, interesantno zar ne?

Grafika zaslužuje sve pohvale. Lik i sanke nisu iz jednog dela. To omogućuje da se lik okreće, pada i radi trikove. Kada vozite po snežnoj oluji vidljivost je smanjena i pozadina se sporije iscrtava, ali je okolina mnogo detaljnija. Vremenski uslovi će se menjati, a možete ih i vi podešavati.Muzika je dobra i potpuno se uklapa u atmosferu igre. Muziku su radili momci iz grupe Rob Zombie, Ecolin Crush, EZ Rolers, Uberzone. Razočaralo me što postoji samo sedam numera. Analogna kontrola je bolja od digitalne, jer lakše skrećete (još lakše ako se koristi Learn- L1 i R1). Vibracije su srednje u toku vožnje. Kada padnete, vaš džojstik će vibrirati sve dok se ponovo ne nađete na sankama. Trikove ćete raditi krajnje jednostavno. Držite L1 i R1 (trik A ili B) i kombinujte ih sa kursorom. Vrednost jednog trika nije uvek ista. Ukoliko ponavljate jedan isti trik više puta dobijaćete sve manje poena (npr. ukoliko ponavljate trik od 150 poena 2 - 3 puta dobićete 10 maksimalno posle 3 puta).

SNOW BREAK EXTREME



Snow Break Extreme predstavlja spoj sve popularnijeg Snowboard-a i sve manje popularnih skija.

U meniju izaberite svoj mod od nekoliko ponuđenih i to: Arcad mode, Time Trace, 2 playgame i Time Trial. Odaberite svog igrača (od četiri ukupno) i stazu (od pet). Grafika je detaljna i veoma šarena. Vremenski uslovi zavise od staze koju ste izabrali. Obratite pažnju na pahulje. Tokom cele vožnje nisam uspeo da izvedem nijedan trik. Iako imate dosta skakaonica trikovi ne postoje. Zato se ne nadajte da ćete u ovoj igri naći uzbuđenje koje donose sve vratolomije. Mod za dva igrača je odličan. Kamera može biti iz prvog i trećeg lica. Muzika se uklapa u atmosferu igre.











SNOW RACER 98

Ova igra Ocean Game-a u 1998. je napravljena od strane istog onog autora koji je dobio nagradu "Najgora igra koju sam ikada igrao", pa kao što možete i da pretpostavite bio sam veoma sumnjičav u vezi ove igre. Uvod sadrži hrpu video zapisa zajedno nabacanih sa simpatičnom pozadinom.Igra se bazira na dva sporta: skijanju i snowboarding-u i svaki sport sadrži nekoliko različitih disciplina. Skijanje nudi šampionat i trku za najbolje vreme.U šampionatu imate tri izbora: Spust (Downhill) gde je potrebno što brže stići do cilja, Slalom gde skijate između označenih prepreka i treće je kombinacija predhodnih.U spustu morate da zauzmete određenu poziciju u odnosu na druge igrače da bi nastavili sa igrom, dok u slalomu morate savladati sve zastavice. Dozvoljen je određen broj grešaka koje vam se oduzimaju na kraju. Konačna pozicija se računa na osnovu vremena. Treći mod predstavlja kombinaciju slaloma i spusta naizmenično. Takmičari su spori i teško se kontrolišu. Spust je dobar, ali i veoma lak jer kada ubrzate, neprestano pritiskajući dugme na početku i uhvatite pravac to je sve što treba da radite do kraja.Slalom je bolji.



Snowboard

Imate dva izbora, planinski ili slobodni stil.Slobodni stil je podeljen u tri opcije. Imate nekoliko šansi da osvojite poene izvodeći skokove i okrete, koristeći kombinacije.Sve dicipline su veoma slične. Igra je nerealistična i dosadna. Staze su prilično različite, pomalo kockaste, posebno kada priđete bliže. Pogled je takođe ograničen, jedino pri padu imate direktan pogled! Skokovi i okreti su teški. Cool Boarders 3 je jeftinija igra i po mom mišljenju bolja.





Snowboard Kids je zaista interesantna igra. Zadatak vam je da se niz snežnu stazu trkate kao jedno od petoro dece koristeći razna oružja: ruke kojima nokautirate protivnike, ledenice i ogroman kovani novac kojim ih rušite. Nivoi igre su jedinstveni. Možete da se trkate na običnoj snežnoj planini, snegom prekrivenom autoputu, u parku opremljenom u stilu dinosaurusa ili da se spuštate niz GRASSY (travnatu) planinu. Tereni su teški zbog oštrih zaokreta i uskih staza. To igru čini težom, jer upravljanje snoubordom nije lako. Skoro sam polomio džojstik pokušavajući da napravim jedan zaokret. Zvučni i vizuelni efekti odgovaraju standardima. Mislim da su bolji nego u Mario Kart 64. Na pozadini su jasni detalji (bolji nego u MK 64), a likovi se zaista kreću. Ruke i tela im se kreću u ritmu vazduha koji udara o njih. Imate dva menija za oružje. Jedan za Red Items (crveno), a drugi Blue Items (plavo), koje uzimate dok se spuštate niz stazu. Taster Z je za crveno, a B za plavo oružje. Vrlo je jednostavno.

Faktor zabave bih ocenio prilično niskom ocenom. Igrao sam skoro sve trke u ovoj kategoriji (kategorija oružja za malu decu) i za ovu igru ne mogu reći da je jedna od najboljih. Ako imate s kim da igrate biće interesantnija, jer se nedostaci najviše uočavaju ako igrate sami. Vredi je imati.





Prošle godine je izdavač Atlus izneo na tržište Snowboard Kids za Nintendo 64. Ove godine se pojavila Snowboard Kids 2, koju je osmislio prvobitni tvorac igre Racdym, a još jednom se kao izdavač pojavljuje Atlus.U igri je više likova i bordova, nove staze, bosovi, poboljšani sistem trikova i sl. Nažalost, opet postoji zamagljena grafika i podjednako zastareo sistem upravljanja. Trkate se na više terena, čak i pod vodom, uzbrdo ili kroz svemirski prostor. Koristite više od deset poboljšanja (pomoćnih sredstava) da biste se našli ispred gomile.Trkate se sa prijateljima u poboljšanom modu za više igrača. Postoji više od osamnaest bordova, četiri nova lika sa pet različitih kostima. Snowboards Kid 2 se igra identično kao i prošlogodišnja verzija uz nekoliko dodataka. Kao i original, odvija se sporo. Jednostavnost trikova u Snowboards Kids 2 nadoknađuje se oružjem. Zabavno je i smešno kada vidite protivnike koji nakon što im nekoliko ćupova padne na glavu ostanu pokošeni na stazi. Najbolje od svega je to što ima više raznih poboljšanja i oružja nego u prošlogodišnjoj igri. Novi mnogo pristupačniji interfejs omogućava igračima da se kreću u 3D prostoru, gde slobodno mogu da dođu do prodavnice bordova (board shop), prodavnice likova (character shop), izvrše selekciju trke i sl. Konačno, igrači sada mogu da igraju protiv bosova, a to je karakteristika koju je Racdym nesumljivo pozajmio od Diddy Kong Racing. Bosovi su nešto teži i zaista će malo produžiti vek ove igre.Snowboard Kids 2 ima isti mod za četiri igrača kao i originalna igra. Mod za dva igrača još uvek radi malo sporije, ali ima dosta zabave zahvaljujući raznom oružju i odbrambenim mehanizmima. Skoro ništa nije promenjeno kada su u pitanju vizuelni efekti. Isti raznobojni sklopovi niske rezolucije karakteristika su i ove verzije igre. Najgori su likovi u igri koji su tako "super- deformisani" da se jedva može razaznati da su to deca. Brzina smenjivanja kadrova, koja je prosečna u modu za jednog igrača, lošija je u igrama sa više igrača Najčešći zvučni efekti su zvuci udaraca koji se ponavljaju i luckasta bodrenja.







Iz naslova ste zaključili da je ovo još jedna simulacija snowborda, ali ne i obična.
Igra ima veoma obiman glavni meni. Na raspolaganju vam je mnogo opcija. Možete otpočeti novi scenario, igrati slobodno (free), igrati protiv svog druga, a i praviti svog igrača (to je standardna opcija u svim igrama). Grafika nije preterano detaljna. Likovi su poligonalni, sastoje se od velikog broja poligona, ali detekcija poligona mogla bi da bude bolja. Kada otpočnete scenario ili free možete izabrati koji ćete mod igrati. Modova ima pet i to su X-treme (šest staza), Halfpipe (dve staze), Snowboard park (jedna staza), One Jump (jedna staza), Alpine (dve staze). U početku imate samo četiri lika (svi imaju iste osobine), a možete kreirati i svoj lik. Kada otpočnete trku primetićete da imate pregršt skakaonica. Postoji preko 30 vrsta trikova koje možete da radite. Muzika se u potpunosti uklopila u atmosferu igre. Zvuk je dobro odrađen i



možete čuti protivnike iza (ili ispred) vas kako viču jedan na drugog. Kontrole su malo nedorađene, jer ne postoji mogućnost za lakše skretanje, ali opet trikovi će se izvoditi na najlakši mogući način.

TWISTED EDGE EXTREME SNOWBOARDING



Bilo da ovu igru prihvatite čisto iz želje za brzinom i akrobacijama ili iz želje da se takmičite sa kompjuterski vođenim snouborderima ili prijateljima, Twisted Edge Extreme Snowboarding će vas oboriti s nogu! Lako izvođenje trikova i izazovno igranje, a sve to sa zumiranjem 30 kadrova u sekundi! Zato hvatajte svoj bord i krenite. Treba da pređete celu jednu planinu!
Dok vam Nintendova igra 10800 Snowboarding nudi samo delimičan osećaj prave sportske atmosfere, skokovi u Twisted Edge mogu da traju jako dugo. Vi ste taj koji će pokrenuti "ekstremne" trikove poput okreta za 360 stepeni, zaustavljanja, prevrtanja i sl. što je za današnju decu veoma kul. Skoro polovina pokušaja završava se prizemljenjem, potencijalno opasnim za vašu kičmu, ali to je deo zabave, zar ne? Smeta to što se Boss Studio nepotrebno poigrao zakonima fizike, pa cela igra može delovati malo usporeno. Naročito kada se nakon deset sekundi provedenih u vazduhu sledećih deset sekundi vraćate na tlo pokušavajući da vratite odgovarajuću brzinu. Ovo sigurno ljuti sve one koji žele da se sjure niz planinu. Grafika je vrlo dobro urađena. Za razliku od nekih drugih snowboarding igara, sneg zaista izgleda kao sneg. Nema mnogo razlike u strukturnim detaljima, ali način na koji se osoba na ekranu, koju ste odabrali, reflektuje na ledu ispod vašeg borda povećava realnost doživljaja bar za jedan do dva stepena u odnosu na slične igre. Twisted Edge Extreme Snowboarding ima više stila od svojih konkurenata.





Hokej nam je i u prošlosti bio zabavan, premda je simulacijama nedostajao osećaj doživljaja pravog hokeja. Ovog puta Williams Entertainment nudi nam igru koja garantovano pruža pravi doživljaj: Wayne Gretzky's 3D Hockey. Ova igra impresioniraće čak i one koji možda ne veruju ili sumnjaju da ovakva 3D igra postoji. Ipak, evo je. Ova igra je kombinacija dobre grafike, zvučnih efekata i igre.
Grafika je brilijantna. Igra je prikazana onako kako izgleda u stvarnosti. Urađeni su i najsitniji detalji, kao što su osmesi na licima igrača. Veoma verno su urađeni i likovi svih NHL igrača. Premda pravougaoni, veoma su impresivni.
Zvučni efekti odgovaraju onome što se čuje na jednoj tipičnoj hokejaškoj utakmici. Ako pažljivo poslušate, možete da čujete zvuk paka koji se kreće, igrača koji udara o ogradu i bodrenje publike. Uzbuđenje pojačavaju komentatori. Oni govore ono što se očekuje od pravog komentatora, što je







ponekad propraćeno pravim entuzijazmom. Kombinovani sa dobrom muzikom, zvučni efekti pojačavaju zadovoljstvo igre.
Igra je takva da joj teško možete odoleti. Istovremeno mogu da igraju do četiri igrača, pa igri nikad kraja. Precizne komande omogućavaju učesnicima u igri da vode igrače, koji imaju vrhunske mogućnosti vođenja paka. Borba je žestoka i traje sve dok se i jedan igrač nalazi na ledu. Checking je dobra odbrambena taktika, a turbo je dobar da se nađete ispred paka. Upamtite: ova igra se igra veoma brzo, golovi se mogu postizati svakog minuta, a utakmica se često odlučuje u produžecima. Čak i da niste strastveni navijač hokeja, uživaćete u ovoj igri jer je izuzetno zabavna.
Ova igra ima i velike dodatne mogućnosti. Gretzky poseduje arkadni i sim mod. Sim mod vam omogućava da igrate punu sezonu od 82 utakmice. Ukratko, možemo reći da su grafika, zvučni efekti i igra pravi kompliment ove igre. Ljudi iz Williams Entertainmenta napravili su, sve u svemu, dobru igru. Nešto bi se moglo poboljšati, kao na primer bolja kontrola golmana. Golmani su prosto glupi! Kao da su trećeligaši. Ipak, može se reći da je ovo dobra igra, naročito ako ima više učesnika.
Ovo su prva iskustva sa sportskim igrama na konzoli Nintendo 64. Na osnovu onoga što smo videli budućnost im nije tako loša.

Winter Games

Dobro došli u kutak za veterane. Ovoga puta reč je o zimskim sportovima! Zamislite, zimski sportovi u Jugoslaviji... I jedna jedina igra koja je napravljena da oživi sećanja na veliki sportski događaj koji se desio kod "nas" - Winter Games. Winter Games je proizveden 1985. i za temu ima Zimske olimpijske igre '84, koje su održane u Sarajevu.
Igra Winter Games je, za one koji to ne znaju, napravljena za legendarni C-64. Mnogim pravim igračima nije smetalo što Jugoslavija nikada nije bila priznata nacija u zimskim sportovima (šta bi tek bilo da nismo imali Slovence?), i uz Winter Games su proveli bar nekoliko nezaboravnih sati. Setite se samo: ugašeno svetlo, najbolji drug, dva džojstika, Commodore 64 i takmičenje u Winter Games-u...
Posle čuvenog i svima poznatog učitavanja, koje je ako imate sreće trajalo od 5 minuta do pola sata i koje smo uvek znali strpljivo da sačekamo, sledi izbor reprezentacije i igrača gde ste mogli da birate jednu od 32 zemlje koje su ponuđene.To da li ćete izabrati Austrijanca ili Brazilca nije uopšte bilo važno, osim u onom "subjektivnom" smislu (ja sam, recimo, najviše voleo da rekorde u skijaškim skokovima obaram sa Meksikancem, jer je Meksiko čuven po svojim skakačima, ha, ha, ha!). Zatim sledi izbor discipline u kojoj se takmičite. Disciplina ima 7 i poređane su sledećim redosledom:
A) Hot dog - neka vrsta Big Air skoka u kojem se boduje vaša kreativnost u vazduhu
B) Biathlon - odlično urađena simulacija ovog jako teškog sporta koji uključuje i ski-trčanje i gađanje puškom (doduše ne iz 3 stava, ali zar bi to neko primetio?)
C) Figure Skating - obavezni program klizača gde se računa vreme koje vam je potrebno da odradite zadate skokove
D) Ski Jump - letenje od 120-150 metara gde ste mogli stvarno da uživate rušeći svoje granice i pomerajući ih za 0.5 metara svaki put.
E) Speed Skating - takmičenje u brzom klizanju koje je brzo prelazilo u monotoniju zato što se najbolji mogući rezultat (vreme se meri u desetinkama) često ponavljao.
F) Free Skating - Čudna mešavina skejta i klizanja. Ovo je, možda, jedna od osnova za današnje Coolboarders-e.
G) Bobsled - odlična vožnja boba, koja koliko ja znam još uvek nije unapređena, zato što postoji samo u Winter Games-u!
Eh, to su bili dani. Toliko malo nam je bilo potrebno za sreću... Ma da nam je sad jedan C-64, možda opet ne bi bilo loše.





Igor Simić



retro



Maja Vukadinović

Prljavi inspektor Blaža: Tajno oružje i Bonda!



Inspektor Blaža je veliki fan video igrica. Priča se da je među prvima u gradu imao Game Boy, koga je dobio od vlasnika Beosofta. Onda je Blaža snimio i reklamu na tu temu, ali se malo zakamuflirao - stavio je brkove. Raspoložen i oran za igranje i razgovor, Blaža je po ciči zimi došao u našu redakciju, i evo kako je to bilo...
Odmah nam je priznao (iako ga nismo primoravali!) da mu je glavni partner u video game avanturi njegov kum koji ima PlayStation i Nintendo. U solo varijanti igra na kompjuteru. Prvu igricu odigrao je na Spectrumu, davnih osamdesetih. Tada mu je omiljena zanimacija bila igrica "Chuckie egg" čija je suština bila sakupiti što više jaja i pobeći guskama koje te jure. "Kao u životu!" - komentariše svoj igrački prvenac Inspektor Blaža. Sa Nintendom se susreo pre dve godine i od tada ga "ne pušta". U početku je intenzivno igrao samo fudbal i basket ("do besvesti"), a posle je otkrio i druga zadovoljstva.

Koje igre su tvoji favoriti?
- Sa kumom igram FIFU 2000, i on me razbija! Na Nintendu igramo Džems Bonda i tu ja razbijam njega! Ja izaberem Zubu, a on je Džems Bond, pa se jurimo po lavirintima, sve dok ne uzmem bazuku i rasturim ga. U principu, ko prvi nađe bazuku taj pobedi.
Da li voliš pucačine ili tabačine?
- Više volim pucanje. Skoro sam igrao Duke Nukema.
Koji je tvoj adut kojim primoraš protivnika da kapitulira?
- Zasmejem ga! Da li uspeva? Pa, dovoljno je da me pogleda. Protivnik onda počne da se smeje i ja u međuvremenu dam gol ili koš. Taktika je za sada efikasna.
Da li primenjuješ neku strategiju a la Džems Bond?
- Od Džems Bonda primenjujem za sada samo sat (smeje se i ponosno nam pokazuje svoj 007 merač vremena).
Da li te dekocentriše ako se neko okolo muva, priča, zamajava dok igraš?
- Ne. Kad igram igrice potpuno se isključim. Potpuno sam u igrici. Ako igram Džems Bonda - ja sam Džems Bond. Ne dopuštam nikom da me izvede iz takta.
Kako proslavljaš pobedu?
- Bučno. Obično sve vreme brbljam ili pevam da bih nervirao protivnika i pobedio. Služim se nedozvoljenim sredstvima. Moraš protivnika gušiti sve vreme da bi izgubio koncentraciju.
Blaža počinje da igra FIFU 2000 sa D.W.-om, zloglasnim urednikom Bonusa, a mi odlučujemo da našeg gosta potučemo njegovim oružjem. Dok inspektor Blaža razmatra fudbalske cake na ekranu, mi ga zasipamo pitanjima ne bi li ga omeli, ali kao svaki iskusan igrač (i pevač), on se ne da! Još nam kaže da bi voleo da samostalno osmisli neku igricu, nešto poput scena iz filma "Matrix", s tim što bi umesto Kijanu Rivsa glumio on lično, uz partnerku Pamelu Anderson. Povodom omiljene virtuelne junakinje Lare Kroft se ne izjašnjava. Kaže da se nikada s njom nije zabavljao. Ali, zato fudbal obožava!
Da li si kreirao Duleta Savića u FIFI 2000?
- Nisam ubacivao druge igrače, osim samoga sebe. Inspektor Blaža je centarfor i uvek je najbolji strelac. Ostali deo tima čini moje društvo iz kraja: Šeki, Degi, Sale... Trener je Arigo Saki.
Da li te je Bodiroga razbio u basketu?
- Jeste. Ja sam našao neki dečji koš od pedeset dinara i šutirali smo svako po tri puta. Uložili smo i neke pare. On je



Gooooooooooool!





Ana Kurnjikova, sledeća žrtva inspektora Blaže!

za Pamelu

Prljavi inspektor Blaža nema dovoljno moćan računar za Pamelu Anderson, ali zato agenta 007 na Nintendu redovno sređuje bazukom !!!

pogodio sva tri puta,a ja od treme što šutiram protiv poznatog igrača promašio sam dva puta.

Da li si bar Bodirogu smestio u neku igricu?

- Nisam ga kreirao u NBA 2000. Čekam da zaista ode tamo i nadam se da će onda da mi vrati one pare koje mi je uzeo na basketu. Očekujem da mi iz Amerike pošalje bar 1000 dolara!

Vidimo da je Blaža opasan igrač koji ne naseda lako na novinarske folove, i zato ga u ključnim trenucima utakmice Liban : Nemačka u FIFI 2000 bombardujemo golicavim pitanjima.

Iskreno nam reci, da li imaš dovoljno moćan računar za Pamelu Anderson?

- Ne! Za nju niko nema dovoljno snažan računar.

Čega se igraš sa Pamelom u virtuelnom svetu?

- Ha, ha, ha... Mislim da to nije za novine. Igramo jednu poznatu igricu koju je ona kreirala sa svojim mužem Tomi Lijem na njihovoj specijalnoj video kaseti, a ja sam onda tu igricu napravio na kompjuteru.

Da li se "družiš" sa Monikom Seleš koju si takođe smestio u pesmu?

- Ne. U poslednje vreme najviše igram tenis sa Anom Kurnjikovom, iako sam čuo da se viđa sa nekim Markom Filipusisom. Međutim, rasturiću i tu vezu kao što sam i Tomi Lijevu. Dakle, sledeća žrtva je Ana Kurnjikova.

Kako ćeš joj doskočiti?

- Odigraću forhend dijagonalu, kako kaže Zvonko Mihajlovski.

Priča se da ćeš uskoro postati agent 007... Kako će Inspektor Blaža ući pod kožu Džemsu Bondu?

- Napravićemo spot u kome ja igram Bonda. Biće komično.

Kad smo već kod Blažinog omiljenog junaka... Naš gost seda za Nintendo, sa ekrana ga posmatra Pirs Brosnan, vide se slova "Golden eye", Blaža posmatra svoj 007 sat, i igra počinje. Blaža alias Bond kreće u razne moguće i nemoguće pustolovine (čitaj: tučnjave, jurnjave i pucnjave) i u svom pohodu samo ponekad prokomentariše: "Ti ćeš Bonda!" ili "Udri dušmanina!". Dok krstari raznim opasnim predelima i bori se sa svakojakim neprijateljima u virtuelnom svetu, naš sagovornik je miran, posvećen igri, ili kako on to kaže: "Ne dišem!". Pucanje i akciju u Bondovom stilu Blaža prekida samo kada treba da pozira našem fotografu i to čini kao pravi profesionalac. U međuvremenu, na ekranu se svašta događa, ali Inspektor B. lako i brzo situaciju preokreće u svoju korist. Nismo ni sumnjali da će biti drugačije. Ipak, Blaža je veteran među ljubiteljima game zabave. Poverava nam da su video igrice cool zato što na najbolji način popunjavaju slobodno vreme, pa i ono koje nije slobodno, pa su savršen način za odlaganje drugih manje zanimljivih poslova i obaveza. Blaža je mnogo puta kasnio na sastanke zato što nije mogao da se odvoji od Nintenda ili Game Boy-a!

Blaža tj. Bond iz ove priče, kao što ste naslutili, izlazi kao pobednik. Za kraj pitamo Blažu od čije ruke će jednog dana poginuti Bond. Džems Bond.

- Samo može od Blažine ruke poginuti. U pitanju je tajno oružje. Tim oružjem sam sredio i Pamelu!



Foto: Kosta Pjanić

Maj nejm iz Blaža. Dirty Blaža!!!

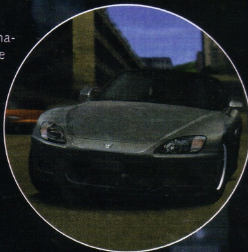


Miljan Lakić



GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Najočekivaniji nastavak neke Playstation igre je tu - da li je bio vredan čekanja?



Nekako je uzbudljivo prvi put ubaciti disk sa GT2 u Playstation. Oni koji znaju nešto o prvom delu znaju da je prvi deo bio najrealnija simulacija vožnje svih vremena, a dotični nastavak bi trebalo da bude još realniji. Više automobila, više staza i više opcija nego ikada do sada, znači nebrojeno časova vožnje dok ne budete dostigli famoznih 100% game complete. U stvari baš 100% i nećete moći da ostvarite iz prostog razloga što je maksimalno moguće ostvariti 98,2%. Da, da čak i GT2 ima bug-ova, što je i zvanični Sony priznao. Razlog? U razvoju igre postojala je i opcija drag-racinga koja je u poslednjem trenutku izbačena iz igre, a baš tu je ležalo onih 1,8% igre. Sve u svemu šteta, jer posle toliko muke nećete biti nagrađeni sa onih 100% posle kojih biste mirno mogli da odete na odmor i sanjate ništa brže od talasića mora.

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

nove igre







Ali nemojte da vas dubina igre odvrati od uživanja u njoj. Ova igra je savršena za bilo kog ljubitelja vožnje. Gran Turismo 2 dolazi na dva diska, jedan za arkadni deo vožnje, a drugi za simulaciju, koji će zadovoljiti oba sveta. Iako je grafički deo igre skoro identičan, sve ostalo je poboljšano dovoljno da nastavak bude bolji od originala i po analogiji naj vožnja svih vremena.
Dok se grafika nije mnogo promenila, zvuk je neverovatan. Svaki automobil ima jedinstven zvuk motora, koji ćete tek znati da cenite kad u grupi automobila oko vas budete mogli da prepoznate svaki po sopstvenom karakterističnom zvuku. Soundtrack iliti muzika iz igre dodaje opštem doživljaju trke. Tu su bendovi poput Garbage, White Zombie kao i Cardigans sa svojim hitom "My Favourite Game" koji ćete čuti u uvodu igre koji je priča za sebe.
Još jedno sjajno poboljšanje je drugi disk. Ako je iko imao nešto protiv prvog dela igre, to je onda bila zamerka da je igra preteška. Zato je sada tu arkadni disk za one koji samo žele da provozaju najpopularnije automobile današnjice bez mnogo komplikacija oko polaganja testova vožnje ili finog podešavanja parametara mašine.
Za one koji žele SIMULACIJU tu je drugi disk. Kao i u prvom GT-u na početku je na raspolaganju sasvim skromna suma novca za koju možete kupiti samo polovnog "žutaća" jer su sve američke i evropske mašine u ponudi samo kao nove. GT2 sadrži oko 500 automobila, koji su svi do u detalj preneseni u igru. Bilo da želite da provozate novu VW "Bubu" ili Korvetu iz '67, igra će učiniti da se osećate kao da ste stvarno u dotičnom automobilu. To iskustvo je ono što GT2 odvaja od svih ostalih simulacija vožnje i čini da bude zaista usamljen na prvom mestu daleko ispred ostalih.
Gran Turismo 2 je jedna od onih retkih igara kojima se igrači uvek ponovo vraćaju. To je takođe igra koja vam se što je više igrate sve više svila. Ko god trenutno igra neku drugu vožnju trebalo bi da nabavi GT2 i počne sa igranjem...
Trebaće zaista mnogo vremena dok se razotkriju sve čari ove igre.



Razgovor sa Kazunori Yamauchi, glavnim direktorom Polyphony Digital Inc.

Najrealnija simulacija

Veoma smo zahvalni svakom ko je omogućio da se pojavi Gran Turismo, pre svega autorima automobila koji su bili tako sposobni da ih kreiraju tako slično onima u stvarnosti, svim ljudima u marketingu koji su predstavili igru javnosti, i igračima koji su igrali Gran Turismo.
Da budem iskren, mi nikada nismo očekivali da će ova igra postati toliko popularan naslov. To je bilo prijatno iznenađenje za nas, kao i za autore igre da vidimo kako se prazne police prodavnica. Bilo je zahvalno čuti od kupaca da je igra ispunila njihova očekivanja. Svaki put kada smo obilazili prodavnice uveravali smo se o uspehu naše igre. Primetili smo veliku marketinšku kampanju i videli promotivni video spot nebrojeno puta na TV ekranima. Uzeli smo čak naše kamere da snimimo atmosferu. *Polyphoni Dig. je spreman da nam otkrije detalje u vezi nastavka Gran Turismo 2.*
Nisu nam promakla velika očekivanja novog nastavka Gran Turismo-a, a to nas je podstaklo u radu. Naslov nastavka je "Gran Turismo 2". To je logičan i poboljšan nastavak Gran Turismo-a. Originalna ideja je bila da napravimo realnu simulaciju ponašanja stvarnih automobila i predstavimo to na virtuelnom polju. Da bi to postigli, sprovodili smo istraživanja i razvili projekat koji je rezultirao modelom koji je, verujem, bio dosta uspešan. Napravili smo što realniju simulaciju, koliko je to bilo moguće.
Automobili se različito ponašaju u zavisnosti od načina upravljanja. Modelima smo dali različiti zvuk motora, cene za polovne automobile i detaljan ponovljeni



"Krivci" za izgled GT2: tim programera Polyphony Digital Inc.



Tehnike vožnje



Kola sa prednjom vučom

Prilazak krivini max. brzinom. Okrenite volan u krivinu i samo pipnite kočnice da bi izbegli zanošenje prednjeg dela - ne zaboravite da je volan sve vreme okrenut u krivinu.



Nastavite skretanje i čim auto prestane sa zanošenjem prednjeg dela i počne da skreće u krivinu, gas.

Trudite se da držite prednje točkove pravo u ovom trenutku što će vam omogućiti max. ubrzanje. Držite gas i izletećete iz krivine u max. brzini - koristite punu širinu puta ako je neophodno da bi imali max. izlaznu brzinu.

Kola sa zadnjom vučom

Prilazak krivini max. brzinom. Kočenje na pravcu - ne kočite pri skretanju ili će se auto okrenuti. Kad završite sa kočenjem, skrenite u krivinu. Bez dodavanja gasa u ovom trenutku ili preti okretanje. Kad se auto smirio i kliza neutralno, dodajte gas i volan u pravcu klizanja ukoliko zadnji deo počne da beži. Opet korisite punu širinu puta da osigurate max. ubrzanje i izlaznu brzinu.



Pogon na sva 4 točka

Prilazak krivini max. brzinom. Kočenje na pravcu, skrenite i pipnite kočnice - pazite na zanošenje prednjeg dela. Ako se ovo desi, držite volan u pravcu krivine i opet pipnite kočnice. Gas tek kad auto uđe u neutralno klizanje.

Držite gas i auto će zahvaljujući pogonu na svim točkovima glatko izaći iz krivine. Opet korisite punu širinu puta da osigurate max. ubrzanje i izlaznu brzinu.

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 4 - 15 blokova

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

2 DISKA

snimak akcije. Sa druge strane, Gran Turismo 2 je zadržao osnovni koncept i dalje nudi zabavu vožnje realnih automobila. U Gran Turismo-u različite izveštačenosti u ponašanju sprečile su nas da uključimo sve originalne karakteristike koje smo prvenstveno želeli. U Gran Turismo-u 2 smo uključili većinu tih karakteristika i mnogo drugih koje smo razvili na osnovu utisaka igrača. Napravili smo veliko povećanje u broju modela automobila koji mogu biti saučvani. Korisnici su osetili želju za izrazito velikim brojem modela i mi smo se trudili da ispunimo njihova očekivanja. U originalnoj igri, neki modeli su morali biti izbačeni zbog toga to nemamo više licencu za njih. Sledeće novo poboljšanje su nove staze. Igrači su u mogućnosti da biraju bolje performanse automobila za svaku stazu i prilagoađvaju stil vožnje različitim stazama. U pogledu poboljšanja automobila prvi deo je ostavio dovoljno prostora. Nadamo se da smo poboljšali osećaj vožnje sa mogućnostima podešavanja, tako da su jasnija i laka. Uradili smo i korisnički interfejs, trudeći se da se osete razna poboljšanja u novoj verziji. S obzirom na buduće planove Poliphony Digital-a, mogu vam reći da trenutno radimo nekoliko naslova koji se razlikuju od Gran Turismo-a. Jedan ćemo izdati u skorije vreme. Uvođenjem novina nastojimo da demonstriramo naš entuzijazam u razvoj video igara. Kada budete videli na sledeći naslov nadamo se da ćete nastaviti da nam pružate zasluženu pažnju.





Iako je njegov tim proizveo najrealniju simulaciju vožnje, Kazunori Yamauchi više voli da sedne za volan pravog automobila.

Ime: Gran Turismo 2
Izdavač: Polyphony Digital
Sistem: PAL
Žanr: simulacija trka



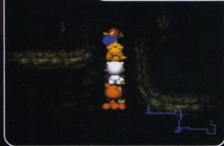
PlayStation



Uroš Tomić

Chocobo's Dungeon 2





Ova simpatična igrica će najpre zapasti za oko ljubiteljima Final Fantasy serijala iz razloga što su, još davne 1988. godine, tvorci ovog do sada najboljeg FRP/RPG serijala stvorili ovaj nadasve simpatični lik. Reč je o ptici, izgledom sličnoj pilencetu, a koja je svojom pojavom i izgledom stekla simpatije širokog auditorijuma. Tako su programeri Square Soft-a odlučili da naprave igru posvećenu ovom liku (a on je kao iz bajke) i postigli pun pogodak.

Sama igra je veoma simpatično urađena. Likovi u njoj su magloviti, pa je samim tim igra za mlađe naraštaje, ali mi ne vidimo zašto joj malo pažnje ne bi posvetili i stariji igrači.

Žanr kome pripada je RPG avantura, jer Čokobo (Chocobo) dok ide i rita (u pravom smislu te reči), sakuplja poene koji se direktno odražavaju na njegove statistike.

Priča počinje tako što Mog, Čokobov saputnik i sakupljač retkih predmeta (koji neverovatno liči na mešavinu mace i Evgenija, psa genijalca, saputnika mornara Popaja) pronalazi tamnicu i kreće sa malim Čokobom da je istraži i sakupi vredne predmete, a sve u cilju preprodaje i profiterstva. Negde usput, na prvih par spratova, Čokobo biva ispaljen iz tamnice i hrabro kreće da nađe izgubljenog drugara.

Tu mu se priključuje Široma (Shiroma), mlada devojka koja je u međuvremenu i beli mag ("Da li me čujete, da li me čujete?" prim. aut.).Tako oni zajedno kreću, udruženim snagama da izbave malenog Moga i nađu basnoslovno blago ili makar retke predmete.

Od predmeta koje možete da sakupite, a koji su zaista raznovrsni, tu su knjige magija koje pomažu Čokobu kada naleti na zaguljenije protivnike, bočice napitaka, ili prazne bočice koje možete da napunite na magičnim izvorima unutar tamnice, zatim hrana koja obnavlja snagu ili energiju, kartice koje služe za indentifikaciju predmeta i mnogi drugi. Tu je i oprema koja se sastoji od "kandži" i "sedla" koje ojačavaju vašeg žutog mezimca, tj. ojačavaju njegov udarac, pojačavaju otpornost na magije i udarce, omogućavaju mu da probija zidove tamnica itd.

Pošto su tamnice u pitanju, u njima se može naleteti na raznorazne zamke ili čak i teleporte, ali isto tako možete naći i tajne prekidače, kovčege sa predmetima i kutije za reciklažu, u kojima možete da trampite predmete.

Kasnije u toku igre će Čokobo naučiti da ukršta predmete i da ih kombinuje sa magijama, ali ako to želite da vidite, savetujemo vam da uzmete igru i sami je testirate.

Da bi se snimila pozicija, potrebne su vam "memory" karte koje takođe nalazite u igri. Pozicija može da se snimi samo na kraju pređenog sprata, na samim stepenicama za sledeći nivo.

Neprijatelji su šareni i raznovrsni (od veverica i ježeva do goblina i boss-ova) lepo su urađeni, veoma simpatični i zanimljivi. Tokom vremena, dok budete sevali sa nivoa na nivo, neprijatelja će biti više i biće jači i otporniji.

Komande su jednostavne i treba vam samo par minuta da se na njih naviknete: pritiskom na "select" dobijate mapu tamnice, "trougao" poziva Čokobov meni, a "start" status. Na ekranu za igru su vam prikazane statistike: na kom ste spratu, koji ste trenutno nivo iskustva i kada vam skače nivo, a i koliko vam je ostalo "hit poena" i snage.

Šta još da vam kažemo... Lepa i simpatična igrica koja će vas nasmejati i razonoditi, pa prema tome, ne čekajte, već pomozite malom "žući" da pronađe drugara i sami pogledajte kako se njihova priča završava.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Cocobo's Dungeon 2
Izdavač: Squaresoft
Sistem: NTSC
Žanr: RPG Avantura









Miljan Lakić



ARMY MEN AIR ATTACK





Maleni plastični ljudi u vazduhu u brzoj arkadnoj pucačini, koja u modu za dva igrača čini pravu zabavu u punom smislu te reči. Air Attack, igra za jednog ili dva igrača, postavlja vas u ulogu vođe sveopšteg napada na komšiluk, ili vam daje opciju da zajedno sa prijateljem ili protiv njega isprobate vatrenu moć malih helikoptera. Za koju god opciju da se odlučite, Air Attack je osveženje u žanru, u pozitivnom smislu.

U 16 single-player misija, vodite borbu protiv Tan armije za kontrolu dvorišta ili susednog parka. Prosto rečeno, borba svim sredstvima za teritoriju. Pilotirate sa 4 različita helikoptera, od kojih svaki ima svoje karakteristike. Počinjete sa Huey, a kasnije prelazite na Chinook, Super Stallion, i na kraju Apache, koji je i najbolji. Takođe možete birati i kopilota, različite ličnosti i specijalnosti. Posle višesatnog iskustva pokazalo se da je u konačnom zbiru presudan izbor helikoptera, a ne kopilota.

Upravljanje je moguće i digitalnim i analognim kontrolama, s tim što je očigledno da je igra pravljena sa Dual Shockom na umu. Za navikavanje na kontrole nije potrebno puno vremena jer je sve podešeno da što pre počnete sa uživanjem u igri. Sam helikopter ostaje uvek na istoj visini od zemlje i ne eksplodira pri udaru u planinu ili protivnika.

Početni nivoi su laki i raznovrsni, sve do nivoa 6. Iskreno rečeno dobro je što je tako, jer bi inače igra bila previše laka. Ali prava suština ove igre je u multiplayer i coop nivoima. Dovoljna je jedna partija da budete navučeni.



Svet je u 3D, ali vaš helikopter se kreće samo u dve ose, tj. ne postoji gore i dole (što ni u kom slučaju nije mana, jer u suprotnom bi igra bila preteška, to je pojednostavljenje). Army men koje ste ranije možda videli su to i ovde: mali plastični ljudi sa teškim naoružanjem. U stvari pozadina je ta koja je zanimljiva, kad su insekti u pitanju. Ogromni bumbari, mravi i puno ostalih stvorenja koja se muvaju ili lete okolo izgledaju baš cool. I napašće vas ako niste pažljivi. Cela igra izgleda kao priča o Liliputancima, i to vrlo kvalitetno urađena.

Možda je najslabiji deo ove igre zvuk; nije da su muzika i sfx loši već jednostavno ne mogu da pariraju ostatku igre. Malo više humora bi pomoglo. Kao na primer detalj kad oslobađate insekte od Tan armije, u trenutku kada ih oslobodite oni kažu "We're free-eeeeee!". Malo više takvih detalja i ova strana igra bi bila sjajna.

Kao što smo već rekli nešto ranije, ovo je vrlo zabavna igra za jednog igrača, ali njen pun potencijal otkrićete tek kada probate multiplayer opciju. Nikako nemojte zaobići ovu igru.

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	4.0	4.5

78%

Ime: Army Men Air Attack
Izdavač: 3DO Studios
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina





Uroš Tomić

FINAL FANTASY VIII



Koliko jedna igra mora da doživi nastavaka, pa da se sagleda čitavo njeno savršenstvo? To uglavnom zavisi od igre, ali kada je Final Fantasy serijal u pitanju, odgovorno tvrdim da ne postoji ljubitelj FRP/RPG žanra koji nije makar čuo za ovu igru.

Prvi deo igre je nastao davne 1987. godine i doneo ogromnu zaradu Squaresoft-u . Posle toga, svaki nastavak je bio zanimljiviji i imao je dobru priču... Novo prenošenje sa konzola na kompjuter samo je doprinelo porastu popularnosti ove igre, a njen osmi nastavak je, bez preterivanja i lažne skromnosti umetničko delo u malom... Kako u malom kad su u pitanju 4 diska, a za prvi vam treba preko 10 sati igranja.

Da ne dužimo već da pređemo na samu priču.

Posle fenomenalnog intro-a, koji nas je na samom početku oduševio, budite se u ambulanti u ulozi mladoga Squall-a, kadeta SeeD-a, elitne plaćeničke eskadrile. Za vreme treninga vas je povredio najveći rival sa akademije po imenu Saifer i to baš uoči vašeg terenskog ispita pred polaganje prijema u organizaciju.

Na akademiji se upoznajete sa nekolicinom likova, koji će u budućnosti pripadati vašoj ekipi, a sve u zavisnosti koga izaberete ili koga budete imali da birate ili da eventualno spašavate. Jaka interakcija među likovima, njihove osobine i karakterne crte će vas naterati da bukvalno zavolite nekog člana ekipe.

Tu su još i sporedni likovi koje vodite s vremena na vreme, a gde to vodi, nećemo vam to vam otkriti već ćete morati sami da utvrdite. Sam izgled likova je dobar, svi su različiti i prepoznatljivi na ekranu, detaljno urađeni, a i sama igra je mešavina magije i oružja u cyber okruženju... Neprijatelji su i više nego raznovrsni, koriste drugačije cake i stilove borbe, a variraju od raznih muva i letećih stvorenja, pa do moćnih monstruma, demona, kamiona, aviona...

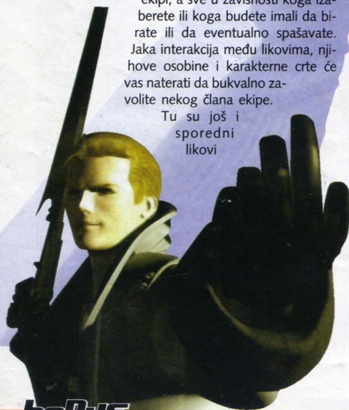
Što nas dovodi do grafike. Ja stručno cenim, da kada budete odgledali prvih par sekvenci i nekoliko scena (uvodna animacija, izgled akademije,





prvo prizivanje "Guardian Force"-a, a najviše sekvenca povorke čarobnice Edee), nećete moći da dođete sebi... Neke animacije su tako dobro izvedene, da je moj jedini komentar bio "budževina"... I to kakva. Izgled mladih heroja više nije u karakterističnom "manga" fazonu, svi izgledaju skoro savršeno i veoma realno, pokreti su fenomenalno animirani, teksture odlične, a u nekim situacijama nećete znati da se među-animacija završila pa će te stajati par sekundi, dok ne shvatite da treba da se nastavi. Prikazi borbe su prosto neverovatni i očaravajući, sve akcije prate odlični vizuelni efekti i pravi vatromet boja.

Ipak, najjači utisak ostavljaju prizivanja "Guardian Force", moćnih zaštitnika i saveznika u borbi, koji vam priskaču u pomoć i ojačavaju vas dajući vam snagu, ener-





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

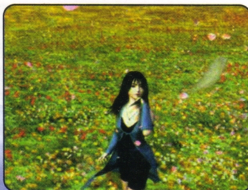
Podržava vibracionu funkciju

4 DISKA

Ime: Final Fantasy VIII
Izdavač: Squaresoft
Sistem: NTSC
Žanr: RPG



giju i otpornost. Kada ih prizovete u borbi, sledi skoro minut animacije koja će mnoge naterati da zaneme.



A tu se nalazi i prvi problem : dugačke animacije kada je borba u pitanju. Ni u meniju ne možete da isključite animacije (možete da ih ubrzate, ali to ubrzanje ne registruje ljudsko oko), koje iako savršeno izgledaju, mogu da dosade kada se zovu više puta. Stoga moram da preporučim da se trudite da što manje prizivate zaštitnike, osim ako njihova pomoć nije preko potrebna.

Na ovaj način će vam likovi brže napredovati, a samim tim će i "Guardian" - biti jači.

Final Fantasy obiluje i zvukom. Jedina manja zamerka je što nema digitalizovanog govora, ali ako bolje razmislite, odsustvo govora daje više prostora za odličnu priču i očaravajuće filmske sekvence. Postoji veliki broj muzičkih tema i to za svaku situaciju, a ni efekti i zvuci u borbi nisu za bacanje.

Koliko je dana potrebno da se igra završi je suvišno pitanje. Igru možete da "preletite" za ne manje od 50-60 sati, a ako hoćete da iz partije izvučete maksimum, tu govorimo o stotinama sati zabave, kombinacija i borbe. Lično vršite uticaj kakvi će vam biti likovi. Za sve u igri postoji help i tutorial pred prvo korišćenje, pa ako se malo pomučite podešavanje magija i mogućnosti će ojačati aktere do maksimuma.



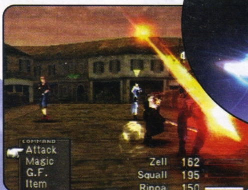
Promene u sistemu borbe su sledeće: ne postoje magijski shop - ovi, već svako može da izvlači magiju iz neprijatelja na opciju "draw", ovo pojednostavljuje koncept magije, pa ako se slučajno desi da neku magiju istrošite samo treba da naleti stvorenje koje ima magiju koja vam nedostaje. I oružje koje nosite uvek ostaje pri ruci, s tom razlikom što možete da ga nadograđujete.

Ostale opcije u borbi su da koristite standardni napad (koji i nije baš tako standardan posle izvesnog vremena), da bacate magiju, koristite predmete ili da prizovete čuvara da vas čupa iz "bule".

Glavni meni u igri pozivate pritiskom na krug i tu kreće podešavanje svega i svačega. Opcija "junction" povezuje lik koji odaberete sa čuvarom koji mu daje na korišćenje moći i magije. Kada odaberete koji će "guardian" biti Vaš saveznik u borbi, on se nalazi uvek u blizini, uči sa vama, stiče iskustvo i uči nove moći koje vas još više ojačavaju. Pomoću "guardiana" podešavate i otpornost na magije i napade, ali direktno utičete i na "pulene" kojima će glavne statistike drastično skočiti ako sve uradite kako treba.

U glavnom meniju još možete da koristite predmete koje skupljate (razne napitke, municiju, magično kamenje, časopise, parčiće monstruma koji će pomoći da se nešto unapredi), da koristite ili razmenjujete magiju među članovima ekipe, pogledate status likova, podesite GF - ove (kojim će redom šta da uče), proverite svoje mogućnosti, itd.



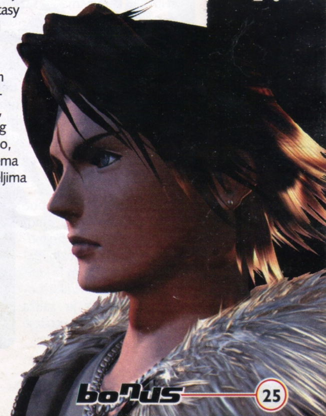


U igri je moguće igrati i sporednu igru sa kartama. Karte na početku dobijate na akademiji, a kasnije ih dobijate i posle borbi, a služe za igranje sa NPC - ovima. I ovaj aspekt tek treba sagledati, pošto igranje karata može bitno da utiče na neke delove radnje i vašeg napretka.

Kada se realno pogleda, ovo je jedna od onih igara koja vam ne može dosaditi, jer i pored glavnog toka priče, uvek postoji nešto novo što niste pokušali ili odradili. Najtoplije preporučujemo, ne samo ljubiteljima ovog žanra i Final Fantasy serijala, već svima koji vole igre napakovane lepim sekvencama, dobrom pričom, sjajnom grafikom i magijom.Prava bajka za sve uzraste, do sada najbolji deo celog serijala. Kako čujemo, "Squaresoft" već priprema iznenađenje svim ljubiteljima ovog žanra...

Final Fantasy VIII je na top listi najprodavanijih igara u Japanu za '99 zauzeo I. mesto sa preko 3,5 miliona primeraka







Miloš Marković

FIGHTING FORCE 2



Ponovo Eidos. Pitam se kolika je zarada Eidos-a u prošloj 1999. godini. Setimo se samo Tomb Raider-a 4, Soul Reaver-a, Warzone 2100... nabrajanje bi trajalo do sutra. E, upravo iz tog Eidos-a, stiže nam nastavak odlične igre - tipa "sam protiv svih". Ne, to nije još jedan FPS, već dugo očekivani Fighting Force II. Kada sam čuo da je stigao FF2 otrčao sam i pazario ovaj naslov. Usput sam pozvao i drugare da ga "testiramo". Dok sam čekao da se intro završi, prsti su mi se grčili sve dok se nije pojavio "Main menu". Počeo sam da igram i na moje zaprepašćenje-ne postoji opcija za dva igrača. Malo je falilo da disk završi u kanti (šala), ali nešto mi je govorilo da ipak odigram nekoliko nivoa (čisto radi utiska).

Posle jednog razočaranja usledilo je i drugo, možete izabrati (tj. morate) samo jedan lik: Hawk Manson-a. Iz prvog dela Hawk je pripadnik specijalne grupe SI-Corps, posle podele i pobune Hawk je jedini preostali pripadnik. Negativci su zauzeli sve glavne svetske kompanije za proizvodnju oružja. Pritom su razvili i visoku tehnologiju. I sada je red na Hawk-a da zavede malo red. Pozadinska priča je veoma dobra, zar ne? Moram pomenuti da se sve ovo događa u budućnosti, a Hawk je podvrgnut posebnoj genetskoj terapiji koja mu omogućava... Otkrijte sami.

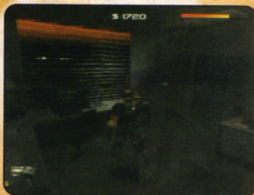
Mišljenja su bila podeljenja posle nekoliko odigranih nivoa, a ja sam se pitao: "Zar je igra koja se igrala u svim CD klubovima 24 sata dnevno, mogla da doživi nastavak bez multiplayer-a?" To je i najveća mana igre, ali ima ih još. Nivoi kojih ima oko 20 su predugački, obično se svode na pronalaženje ključa koji se nalazi na kraju jednog dela i vraćanje do vrata potpuno drugim putem (a opet treba gomila kartica). Usput ćete otkrivati i tajne prolaze (treba ih obići), i opet, oni nisu kratki itd... shvatićete. Ali ono što moram napomenuti je da su se programeri zaista potrudili da Fighting Force II bude pun prednosti.

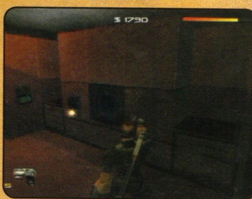
1. Razvijen je potpuno nov 3D-Engin, koji omogućava visok broj frejmova. Kao kod još nekih igara, crpi maksimum iz konzole, što je za svaku pohvalu. Grafika je zaista odlična. Likovi se sastoje od velikog broja poligona, a pozadina i okolina su puni detalja i dobro animirani.

2. Svetlosni efekti su odlični. Eksplozije su retke ali su zaista lepe, pogotovo ako idu jedna iza druge. Ukoliko uđete u neku prostoriju gde postoji samo jedan izvor svetlosti, vaš lik će biti obasjan sa te strane. Ukoliko su tu dva izvora lako ćete uočiti razliku.

Zvuci su vrlo dobro urađeni. Ne mogu a da ne navedem primer kada sam se našao u ogromnom hangaru. Vrata su se polako otvarala, a dva loša momka su mi prilazila sa leđa. Ono što me je iznenadilo je da sam (osim koraka) čuo kako oni dišu?! Posle svakog ispaljenog metka čuće se veoma realističan zvuk pada čaure na zemlju. Ukoliko zadobijete udarac (ne, Hawk neće opsovati) čućete kako će vaš lik negodovati, uz malo prolivene krvi po podu. Na putu do vašeg cilja imaćete na raspoladanju više od 20 vrsta oružja: što vatrenog, što hladnog. Dobra vest je da sada možete poneti više oružja, osim samo jednog u prvom delu. Takođe, svako oružje traje određeno vreme, tj. možete ga nositi sve dok se ono ne istroši (nestane metaka, ili se polomi). Ukoliko ste mislili da je Hawk pokretni arsenal, grdno ste se prevarili. Kao i u Tomb Raideru imate mali inventar, ali u njega možete da stavite vrlo malo oružja. Naime, na leđa može da stane samo jedno oružje (a većina "lepog" oružja ide na leđa), u rukama se može takođe naći samo jedno oružje; imate dve futrole za pištolje, mesto za nož i bombe (koje su standardno oružje) i to je sve. Nije da se žalim, ipak je to poboljšanje u odnosu na prvi deo, ali s obzirom da imate preko 20 vrsta oružja, to je mali broj (sva sreća da se oružja brzo troše).

Što se tiče inteligencije vaših protivnika, oni se ponekad ponašaju veoma pametno, a ponekad vrlo glupo. Zamislite sliku vas i gomile protivnika. Umes





1 igrač

Memorijska kartica 1 - 15 blokova

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Fighting Force II
Izdavač: Eidos
Sistem: PAL
Žanr: 3D Arkadna avantura


PlayStation

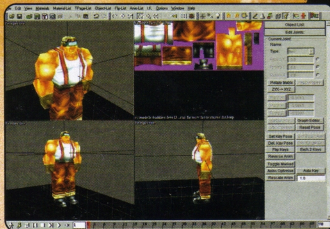




to da napadaju u grupi, napadaće vas jedan po jedan (po principu izvlačenja slamčice). Ponekad ćete se naći oči u oči sa protivnikom, a on će čekati bukvalno zaleđen (verovatno preplašen od straha) da mu vi prebrojite zube. Ali ako ste mislili da ćete s lakoćom preći celu igru, moraću da vas razočaram. U igri postoji oko 50 vrsta neprijatelja (uključujući "bosove"), a neki od njih (uglavnom posle 5 nivoa) neće čekati da ih vi izudarte već će vam zadavati ogromne glavobolje.



Kamera je takođe u stilu Tomb Raidera, uvek je iza leđa. Na nju ne mogu da se požalim, jer je stvarno dobro urađena, i neće vam zadavati nikakve probleme. Ukoliko želite da preciznije gađate protivnika, recimo pištoljem (ili snajperom na veću daljinu) to vam je omogućeno tako što ćete pucati iz prvog lica (držanjem R1 dugmeta). I tako igram ja ovaj Fighting Force II i odjednom se zapitam kakva je muzika. Iako nisam preterano muzikalan, zabrinuo sam se što ne čujem muziku. I tako pojačam ton "do daske", usput popuca i nekoliko prozora, ali ništa. Muzike u toku igre nema, prisutna je samo u "IN game" meniju.
Iako Fighting Force II ima ozbiljnih problema sa multiplayerom (ček, ček pa nema multiplayer), iako su nivoi predugački, svima onima koji su voleli da igraju prethodni deo, nastavak će se bez sumnje svideti.





Miljan Lakić

Vigilante 8 2nd Offense





Kada se Vigilante 8 pojavio na Playstation-u, došao je samo sa jednom namerom - da bude bolji od svih ostalih vožnji na ovom sistemu. Sa dobrom fizikom vožnje i preciznim upravljanjem, izuzetnom grafikom i zvukom, skoro da je tako i bilo.

Vožnja sa pucanjem kao žanr opisuje samu sebe. Za one koji žele i neku priču, dobiće i to uz ostatak zabave. Zaista, koga zanima zaplet kad vozi El Guerro sa bazukom prikačenom na krovu? Srž igre je u pucanju i raznošenju svega i svačega, i V8 2 se vrlo dobro drži zadate teme. Nema većih razlika između Vigilante 8: Second Offense i njegovog prethodnika, samo više onoga što je i prvi deo činilo sajnim. Osamnaest vozila ovog puta, u poređenju sa 12 u prvom delu, ali samo 12 nivoa (dva manje nego prošle godine). Međutim, nivoi su veći i sadrže više skrivenih i Bonus nivoa, kao što su bob spust i ski skokovi u snežnom nivou. Sami zadaci za svaki nivo nisu baš logični niti precizni, ali uz malo više truda daju se savladati. Na primer zadatak je da se zaštiti određeni objekat a na nivou ima bezbroj sličnih objekata, tako da je teško oceniti koji je u pitanju. Upravljanje je po svim zakonima fizike, što je zaista za pohvalu, jer se u vožnji prosto oseća težina i karakteristike određenog vozila.



Kao posledica svih poboljšanja igra je još uvek sjajna. Sve eksplodira kao u holivudskim filmovima, a efekti su isforsirani do maksimuma: talasići na površini vode, efekat odbljeska svetlosti na sočivu kamere i sl. Rezolucija je povećana i teksture su detaljnije, ali ovi poboljšani detalji pomalo preopterećuju sistem. Ovoga puta grafika ima malo više mana nego ranije, frame-rate nikada ne pada ispod dozvoljenog, ali cela igra izgleda sjajno kad se malo naviknete, jer Luxoflex gura Playstation preko njegovih 32-bitnih granica.

Što se tiče zvuka, imamo ponovo funk soundtrack, sa istaknutim detaljima poput remixa tokate i fuge u D molu, Latino dance, i neizbežni disco. Melodije se ne ponavljaju, a sledeća pesma počinje vrlo brzo po završetku prethodne.

Efekti gužvanja metala su odlični, sa vrlo dobrim i diferenciranim zvucima svakog motora pojedinačno. Naravno, ako uspete da čujete zvuk motora usred haosa i razaranja oko vas. Bombe, rakete, projektili, mitraljezi imaju adekvatno zastrašujući zvuk, mada u poređenju sa onim što smo svi mi imali prilike da čujemo i nisu tako strašni.

Uprkos svojim manama, V8 je ponovo vrlo zabavan. Gameplay je više izbalansiran, a i novi automobili su sjajni. Još jedna stvar koju treba uzeti u razmatranje je koliko Playstation verzija ove igre zaostaje za drugim sistemima. Nintendo 64 i Dreamcast verzije, iako takođe nesavršene, su toliko grafički superiorne, da moram da vam preporučim da prvo pogledate verzije za te sisteme. Luxoflux i Activision koriste sve Playstation-ove rezerve ali na momente jednostavno ne mogu da dostignu razliku u hardverskoj moći.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Dodatni kontroler SLEH - 0006

Analogni kontroler

Analogni džojstik

Ime: Vigilante 8 2nd Offence
Izdavač: Activision
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina / Automobili


PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	4.0	4.5	4.5	88%

F1 WORLD GRAND PRIX

P.Tepšić, M. i U. Zečević





Posle Psygnosis-a i njihove uspešne Formule 99 i Eidos je pokušao da se izbori za svoje mesto na tržištu simulacija Formule 1.

Posle intro-a koji vam nabija adrenalin u krvi i koji vas priprema da osetite vrelinu asfalta i miris nagorelih guma, sledi igra koja vas smiruje i lagano spušta na zemlju. Igru možete igrati u dva moda: arkadnom i kao simulaciju. Izbor dakle postoji, mada je akcenat stavljen na arkadni deo.

Sva poznata (i manje poznata) imena timova i vozača iz prethodne sezone su tu. U igri postoji opcija u kojoj možete saznati informacije o timovima kao što su: istorijat, broj zaposlenih, koje godine je tim startovao u formuli... U okviru ove opcije saznaćete i dimenzije bolida, kao i tehničke karakteristike motora. Pored ovih, postoje i podaci o vozačima formule 1 (datum rođenja, početak karijere, broj pobeda, broj osvojenih titula i dr.).

Pre trke je moguće podešavati bolid formule 1 izborom guma za suve i vlažne vremenske uslove, podešavanjem tvrdoće vešanja, hoda menjača, podešavanjem ugla krilca i zakrilca, određivanjem jačine kočnica i time postići optimalno ponašanje bolida na odabranoj stazi. Biranje vremenskih uslova takođe postoji i taj izbor se svodi na biranje suvog i kišovitog vremena.





Posle svih podešavanja opcija krećete sa trkom. Kada ugledate svoju formulu na stazi sledi jedno blago razočarenje. Iako bolidi izgledaju dobro i zaista liče na prave formule, sama staza i sve oko nje izgleda siromašno, nedorađeno i neprecizno, što odaje utisak da su programeri zbrzali i traljavo odradili svoj posao. Na žalost, to nije jedina mana po pitanju grafike u ovoj igri. Osećaj brzine nije verno prenešen, čemu doprinosi problem sa framerate-om (koji varira od solidnog do veoma lošeg), što rezultira veoma neprijatnim usporenjima koja mogu da zasmetaju. Ove oscilacije u framerate-u su verovatno posledica korišćenja lošeg engine-a. Da bi postigli neki osećaj brzine treba koristiti pogled iz bolida, koji donekle dočarava efekat brzine formule 1, ali znatno otežava upravljanje bolidom i snalaženje na stazi.



Što se tiče samog ponašanja formule na stazi, tu je situacija nešto bolja. Iako je igra urađena u arkadnom maniru, bolidi se dosta realno ponašaju, podrazumevajući proklizavanja, zanošenja, itd. (tako da baš nećete moći da ulazite u krivinu sa 300 km/h). Oštećenja formule nisu realno urađena, pa ćete morati dobro da se potrudite da nešto uništite (što u neku ruku i nije tako loše). Veštačka inteligencija protivničkih formula se može podesiti od amaterskog do profesionalnog nivoa, pa trku možete podesiti prema vašim trenutnim sposobnostima.



Replay opcija postoji. Pomoću nekoliko kamera možete posmatrati deo staze koji ste odvozili kao i replay cele trke. Dobra osobina ove opcije je što u njoj možete izabrati kameru (koju u toku trke ne možete birati) i sa takvim pogledom nastaviti vožnju trke. Naročito je interesantan pogled iz satelita, kada igra dobija novu dimenziju i pomalo podseća na legendarni MicroMachines.

Zvuk formule je dobro urađen i stvara utisak da vozite besnu mašinu koju ćete teškom mukom ukrotiti. Muzika koju možete slušati u toku trke je odrađena u tehno fazonu i lepo zvuči, mada baš ne odgovara ovom tipu igara koji prosto vapi za nekom žestokom rok muzikom koja bi dodatno potpaljivala i razbuktavala zvuk vaše ljute formule. Još jedna stvar koja nedostaje kada je u pitanju zvuk je to što u igri ne postoji komentator koji bi pratio i opisivao trku, te se stiče utisak da vam nešto nedostaje.

F1 World Grand Prix predstavlja prosečnu igru u ovom žanru koju možemo preporučiti samo zagriženim ljubiteljima najluđeg i najbržeg cirkusa na svetu. Ostalim igračima preporučujemo Psygnosis-ovu Formulu '99 koja po pitanju ukupnog užitka u vožnji formule predstavlja bolji izbor.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	3.5	4.5

76%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 5 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: F1 World Grand Prix
Izdavač: Eidos
Sistem: PAL
Žanr: Simulacija formule 1





P.Tepšić, M. i U. Zečević

Toy Story 2



Ubrzo po pojavljivanju filma iz radionice "Disney Interactive"-a, na konzole stiže nastavak popularne "Priče o igračkama". Igra prati radnju filma: kauboj Vudi je kidnapovan i uskoro će biti prodat japanskim kolekcionarima. Naravno, tu je njegova družina igračaka vođena nadmenim Buzz Lightyear-om koja kreće u misiju spasavanja. Kao što ste i očekivali, vi vodite Baza koji uz pomoć prijatelja dolazi do kuće kolekcionara i priskače svom prijatelju Vudiju u pomoć.



Svi nivoi su načičkani neprijateljski nastrojenim igračkama (čijom se eliminacijom dobijaju novčići), ali tu su i prijatelji od kojih, ako im pomognete, dobijate žeton "Pizza Planet"-a, koji služi za prelazak nivoa. Zadaci koje postavljaju Bazovi prijatelji nisu nimalo naivni: Kasici-prasici treba doneti 50 novčića, Nardeniku pronaći izgubljene vojnike, Gospodinu Krompirku naći deo tela koji mu nedostaje... Po uspešnom završetku zadatka, prijatelj će vam dati žeton, a Krompirko će otvoriti neku od plavih kutija razbacanih po prethodnim nivoima, koje sadrže neki dodatak potreban u tekućem nivou.

Dodaci su genijalni. Otkačenošću se izdvajaju rolšue na raketni pogon u kojima Baz (u stilu Pere Kojota) treba da pobedi bagi u trci sa preprekama. Od pokreta, Baz koristi "Double Jump" (dupli skok uz pomoć krila na leđima); "Tornado Spin" (tornado vrteška). Dužim pritiskom na taster se povećava vreme vrtenja, ali i verovatnoća da se Bazu zavrti u glavi, kada postaje lak plen. "Stomp" (gaženje) je potez koji se izvodi kombinacijom tastera za skok i tornado vrtešku i za efekat ima viši skok ako "stompujete" feder na kauču, ili prilično jak napad na neprijatelja.

Bazovo glavno oružje je njegov moćni laser, koji nosi implementiran u podlaktici i čija se snaga akumulira dužim držanjem tastera za pucanje. Pogled (inače iza Bazovih leđa) se može prebaciti u Bazov skafander što olakšava nišanjenje pokretnijih meta, ali onemogućava kretanje, pa se lako može dogoditi da bude pogođen. Naš junak se može verati uz konopac, hvatati za ivice i gurati predmete kako bi improvizovao most do nedostupnog ili previsokog mesta.

Svi bosovi imaju slabu tačku koju treba otkriti i lukavo iskoristiti, a pritom izbegavati glavonjine napade. Na svakom trećem nivou sledi "malo" teži glavonja, koji predstavlja glavnog negativca za pređeno područje. U slučaju pogibije nastavljate sa mesta na kome ste izdahnuli, a Bazu je podareno pet života, što je uz dodatne živote na koje ćete naletati u toku igre više nego dovoljno za uspešno okončanje avanture. Razbacani po nivoima se nalaze: razorni laser (koji treba štedljivo upotrebljavati jer mu je municija ograničena), baterije, koje imaju funkciju obnavljanja energije, i novčići koje možete nositi Kasici-prasici ili ih skupiti 100 za ekstra život.

Grafika je veoma dobro urađena! Veliki broj lepo ukomponovanih boja i tekstura uz prisustvo velikog broja poligona predstavljaju pravi mali crtani film. Kamera nije revolucionarna, ali je korektno odrađena i nudi izbor između pasivne (koja leluja okolo i otežava igranje) i aktivne (koja se stalno "trudi" da dođe Bazu iza leđa). Muzika je u stilu Looney Toons crtaća i svojom veselošću odgovara šarenom ambijentu. Zvučni efekti su zadovoljavajućeg kvaliteta i odgovaraju platformskoj igri namenjenoj deci (zvuci skakanja, pucanja, karakterističan glas za svakog od likova, Bazovi komentari, itd.).



Uprkos svojoj tematici, Toy Story 2 nije baš primeren mlađim naraštajima zbog svoje težine koja može da iritira i starije i iskusnije igrače (glavonje na kasnijim nivoima su preteške, snalaženje u 3D prostoru je otežano...). U svakom slučaju, ako volite platformske igre i volite da rešite po neki jednostavan logički problem, a usput imate viška volje i živaca, trk po Toy Story 2 da pomognete Vudiju.





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Toy Story
Izdavač: Acivision
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Platforma



PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.0	3.5

80%

Igor Simić



NHL CHAMPIONSHIP 2000



Dočekali smo najnoviju "bebu" EA Sports porodice - NHL 2000. Definitivno posle NHLP Bret Hull-a (pravi igrači će se setiti), koji je izašao još 1995., zadovoljiće hokejaške i ostale sportske "sladokusce". Zašto tako mislim shvatićete kada disk sa natpisom NHL 2000 i likom Johna McLair-a ubacite u svoju konzolu... I izbacite ga dve nedelje kasnije, uz obrazloženje da vas bole prsti! Ili još gore, da ste posle naporne sezone u finalu PLAY OFF-a izgubili od Colorado Avalanches-a, golom Sakića u produžetku sedme utakmice.



Igra je veoma dinamična, setite se, hokej je u pitanju. Uvod tj.intro je pun tempa. Osim najlepših poteza u nekoliko prošlih sezona, koji su iskadrirani kao u najboljim filmovima, tu je i komentar Čarlija Adamsa, Dinamična muzika je, na žalost, ograničena mogućnostima Sony Playstation-a, pa se čuje delimično isprekidano.

Posle intro-a odaberete nekoliko opcija, svoju ekipu (toplo preporučujem Detroit ili Colorado) i protivnika. Prvo ćete pogledati dvoranu u kojoj se igra (ako ste uzeli Detroit, biće to Auburn Hills Arena), zatim ćete poslušati američku himnu u nekom od crnačkih izvođenja, komentator će poželeti "dobro veče" poklonicima najbrže igre na svetu i predstaviti startne postave oba tima. Zatim se selite na centar, sudija baca pak i... Kreće "ludnica" na ledu. S obzirom na to da kontrole i nisu naročito komplikovane, već posle nekoliko minuta možete očekivati pravi hokej i početi da smišljate akcije, al' ne lezi vraže?! Golova nema? Pa, naravno da ih nema, jer je NHL 2000 veoma realan hokej, pa nije lako postići gol. Vaša premijera na ledu završiće se verovatno porazom od 1:0 ili u boljoj varijanti sa 0:0. Nemojte se razočarati ako na kraju utakmice pogledate statistiku i shvatite da ste šutirali očajnih 15/0, jer je kao i u pravom hokeju pogodak je veoma teško postići.



Postizanje golova prepustićemo vašoj mašti i kreativnosti na terenu, a mi ćemo se osvrnuti na još neke vrlo važne stvari u ovoj igri.

Pravila su urađena tako da možete igrati bez offside-a, bez isključenja, bez icing-a (ispucavanje) ili dodavanja paka preko dve linije, ali to onda baš i nije neki hokej. Potrudite se da od samog početka igrate hokej po pravilima igre, jer će vam to u kasnijem igranju biti korisno. Jedna od mana u pravilima je to što sudija neće svirati buli u slučaju da ne vidi pak (osim kada se on nalazi u golmanovoj rukavici). Postoji mogućnost da namestite da vam golman bude manuelni, što će vam u prvo vreme zadavati dosta neprilika.

Kretanje igrača je urađeno dobro, sa inercijom, proklizavanjem i svim ostalim neophodnim elementima. Veštačka inteligencija igrača je na veoma visokom nivou. Ofsajdi su isključeni, osim ako ih sami napravite. Pokreti igrača u odbrani su u najmanju ruku simpatični, jer su realni i može vam se vrlo lako desiti da napravite bodycheck u prazno, a protivnik to iskoristi i postigne gol. Jedna od mana NHL-a 2000 jeste nepostojanje kontrole za šut iz zgloba (wrist shot) i kontrole za puck - check u odbrani. Pošto smo mi čuvena hokejaška nacija, kako na ledu, tako i na travi (ha, ha, ha) objasnićemo to na primeru FIFA 2000.To bi bilo kao da u fudbalu nemate Conservative Tackle (start na loptu), već samo agressive tackle (start na loptu i igrača) i kao da nemate mogućnost da protivničkog golmana savladate šutem po zemlji. Komentari su dobri, veoma dinamični i raznovrsni , ali ipak šematski. Prilikom postizanja lepih golova čućete komentatora koji prosto urla, dok se recimo prilikom bulija sve smiruje. Publika je takođe veoma verodostojno urađena i "zna da ceni" prave poteze na terenu.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 5 bloka

Multi Tap 1 - 8 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: NHL Championship 2000
Izdavač: Fox Sports
Sistem: PAL
Žanr: Simulacija hokeja







Miloš Marković

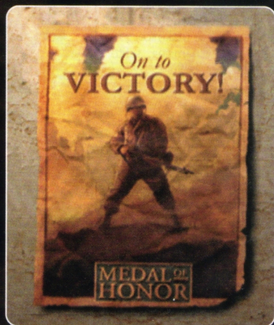
MEDAL OF HONOR

Iz iskustva znamo da iz Electronic Arts-a dolaze sami hitovi. Još ako vam kažem da su im se na ovom projektu pridružili momci iz Dreamworks Interactiv-a, odmah znamo da je igra hit. Moram napomenuti da je ova igra u stranim časopisima ocenjena najvišom ocenom. Iako vas mnoge pucačke igre stavljaju u budućnost, Medal of Honor vas naprotiv vraća u prošlost, preciznije u doba Drugog svetskog rata. Vi ste u ulozi Jimmy-a Patterson-a, vojnika (čitaj: specijalca) koji je poslat iza neprijateljskih redova da odbrani svoju zemlju i da zasluži medalju časti.

Ukoliko pomislite da je ovo još jedan klon Wolfenstein-a, reći ću vam: i da i ne. Medal of Honor nema nikakve veze sa pomenutom igrom, a ipak imaju nešto zajedničko - poubijati sve Nemce koji vam se nađu na putu. Igra ima neverovatan engine. Grafika crpi maksimum iz konzole. Teksture su obilato prisutne, ne talasaju se, a detaljnost je dovedena do realističnosti. Svetla i svetlosni efekti su apsolutno savršeni. Nikada nećete hodati po mračnim hodnicima, a eksplozije (kojih zaista ima mnogo) su takođe dovedene do realizma. Naime, kada bacite bombu, ona (osim što eksplodira) ostavlja izvesnu količinu dima, koji će se razilaziti polako ili brzo u zavisnosti od toga da li ste na otvorenom ili ste u nekoj prostoriji (što se odražava na vidljivost). Ono što me je iznenadilo je da, kada sam pokušao da se potpišem na zid, rupe od metaka nisu bile iste veličine. To je baš lepo i interesantno, ali ne pokušavajte da se potpišete bazukom.

Zvuci su fenomenalni (ponekad mi ponestane reči u superlativu da opišem ovu igru), kao i muzika. Ukoliko se šunjate a protivnik postavlja zasedu, unapred ćete čuti dijalog dva Nemca (na nemačkom) ako ste u blizini. Takođe ćete čuti kako laje pas, pa čak i kako Nemac pali svom kolegi cigaretu(?!). Svako oružje ostavlja drugačiji zvuk pri pucanju, a čućete i kako čaure padaju i kako se zid obrušava kada ga razrušite bazukom. Muzika je instrumentalna, neću trošiti reči u opisivanju, ali moram reći da se neće dešavati da se jedna muzička tema ponavlja više puta u toku nivoa.

Igra počinje 1944, a Nemce ćete tamaniti kroz 24 nivoa koji su podeljeni u 7 misija. Susretaćete se sa raznim vrstama protivnika, najčešće sa običnim Švabom, dok ćete se sa momcima iz Gestapo-a susretati ređe. Takođe su prisutni i oficiri, kapetani i svaki protivnik ima različitu uniformu. Dok sam Nemce ređao na gomilu, nisam ni stigao da "ohladim" cev mitraljeza, a njegovo telo je nestalo. Nisam primetio ni kap krvi, ali to je opravdano (igra bi gubila frejmove). Ovo je ujedno i najveća mana igre.





Što se tiče AI-a, reći ću i to da su protivnici zaista pametni. Ukoliko ste mislili da ćete ići i slagati ih na gomilu, prevarili ste se. Kada ih pogodite u ruku ispustiće oružje (korišćen je Hit-Lock sistem, ili "po srpski" - gde te pogode tu se hvataš), otrčati iza ugla i tamo od kolege pozajmiti bombu. Ukoliko ih oborite, a pritom ispuste oružje, na sve načine će pokušati da ga se domognu, a ukoliko imate jače oružje, pokušati da pobegnu. Iznenadilo me je da kada sam bombu bacio blizu Nemca on je uzeo i vratio mi je. Ponekad će pokušati i da bombu šutne ali tu je zid i shvatite ... Ukoliko imate sreće, pa naletite na trojicu ili četvoricu, a pritom uspete da ranite jednog, osta-

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Medal of Honor
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Pucačina iz prvog lica



PlayStation

la trojica će ga štititi. Takođe će biti i "sačekuša" iza ugla, a jedan Nemac će pokrivati drugog vatrom da bi ovaj bacio bombu. AI me je zaista šokirao, a ako sebe smatrate za Rambo-a igrajte na Hard.
Oružja ima oko 12 različitih vrsta - od pištolja do bazuke, a vatrena moć svakog je poluujednačena. Jedino mi nije jasno kako jedan Nemac može da izdrži 5 metaka iz puške i tek onda padne, a sa 2 metka iz pištolja pada kao sveća. Ukoliko nađete mitraljesko gnezdo, lepa vest je da municije za ovaj mitraljez imate beskonačno, još samo kada bi mogli da ga ponesete sa sobom. Posle svake misije (nivoa) dobićete i listu sa statistikom.



Od nje će i zavisiti ocena koju dobijate za upravo završenu misiju. Lično sam "preturao" po statistikama igre i naleteo na informaciju da rekord drži čovek koji je ispalio 4696 metaka, od toga 196 u glavu, uz procenat od 30%. Impresivno. Ocene su excellent (najbolje), very good, good i average (najlošije).
Po pokretanju ove igre video sam odličan intro (3D animacija, crno-bele slike Drugog svetskog rata), a po završetku intro-a i main menu. Glavni meni je ratna soba sa 3D likovima (general i pukovnik). Kada kursorom pomerate svetlosni marker ka opcijama, lampa će obasjati opcije, a vi ćete videti u gornjem levom uglu šta ste izabrali. Vrlo vešto osmišljeno.
Što se multiplayer-a tiče, priča se kako će Medal of Honour skinuti sa trona Quake 2 (samo na PS).
Možete izabrati koji ćete lik da birate (uniforme), koje vrste oružja ćete nositi i gde će biti vaš okršaj. A kada počnete, sve što sam naveo ranije važi i za multiplayer osim što nećete loviti grupu Nemaca već svog druga.
Kontrole su lake i nećete kombinovati tastere. Preporučujem da igrate na analognoj jer je lakše za igru. Vibracije su odlične. Npr. vibriraće kada vas neko pogodi, različito će vibrirati u zavisnosti kojim oružjem vas gađaju.
Nema šta, igra je strava. Sigurno da bi svi ljubitelji FPS trebalo da nabave ovu igru. Oni koji to nisu, ili pak nemaju ovu igru a vole pucačke igre neka je nabave što pre.





Miroslav Đorđević

Disney Tarzan





Iz Diznijeve interaktivne kompanije dolazi nam igra rađena po crtanom filmu Tarzan, koji je do nedavno punio bioskope i izazivao veliku pažnju kod mlađe populacije. Kao i većina drugih Diznijevih video igara i ova je pretežno namenjena mlađim igračima, uglavnom zbog svoje tematike.

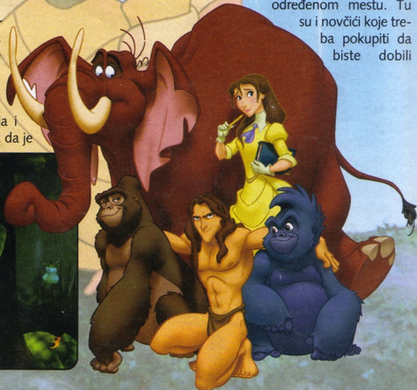
Čim pokrenete intro, koji se sastoji od isečaka iz crtanog filma, zadiviće vas odlična afro muzika koja prati ne samo intro, već čitavu igru, i znatno doprinosi poboljšanju atmosfere. Posle intro-a pojaviće vam se simpatičan čičica, koji će prokomentarisati svaku vašu odluku koja se tiče promena opcija pre početka igre. Tu se nalazi i jedna veoma zanimljiva mogućnost gledanja crtanog filma, čije delove možete dobiti sakupljanjem razbacanih slova na svakom nivou. Ako ste vredni možete sakupiti gotovo ceo crtani film. Super, zar ne?



Po startovanju prvog nivoa neizbežna reakcija je: "Uf, još jedan Donkey Kong". Da, Tarzan je po grafici i načinu izvođenja gotovo identičan starom klasiku. Grafika je 2D i super izgleda. Korišćeno je nekoliko pozadina (postavljene su jedna ispred druge), tako da prilikom kretanja i promene ugla kamere imate lažan utisak da je igra 3D. Pozadina, Tarzan i likovi koje srećete su veoma lepo i jasno nacrtani i uklopljeni u jednu celinu. Boje su lepe i vesele, a preovlađuju zelena i braon.

Igra se sastoji iz dva dela: prvog u kome je Tarzan još mali (prva tri-četiri nivoa), i drugog dela u kome je Tarzan mladić (ostatak igre). Posledica toga što su ga odgajili majmuni (ako se ne sećate priče) je njegovo kretanje četvoronoške i sposobnost pentranja po drveću, lijanama i sl. Na svom putu kroz džunglu vi ćete skakati, ljuljati se na lijanama, spuštati niz vodopad, jahati razne životinje, i izvoditi ostale vratolomije. Da bi uvežbali sve te pokrete prvi nivo je napravljen kao neka vrsta tutorial nivoa, jer se sa vama nalazi i jedan majmunčić čija je svrha da vam govori šta treba uraditi na određenom mestu. Tu su i novčići koje treba pokupiti da biste dobili





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Tarzan
Izdavač: Disney Interactive
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Platforma



PlayStation

SNEY'S

ZAN







dodatne živote, kao i bonus nivoi u kojima se nalazi najveća količina već pomenutih novčića.

Osim u ulozi Tarzana, borićete se i u ulozi devojke i majmuna protiv mnogobrojnih raznolikih neprijatelja, od žaba i ptica, preko veverica i rakuna do geparda i tigra. Kao pomagala u tim sukobima koristićete široku lepezu voćki, a na kasnijim nivoima koplje i nožić.

Zamerka se može uputiti na račun ponavljanja nivoa. Autori su verovatno u nedostatku mašte napravili nekoliko nivoa koji međusobno jako liče. Neki liče na nivoe iz drugih Diznijevih igara. Na primer nivo "Stampede" neverovatno podseća na nivo sa stampedom iz igre "Lion King" koju pamtimo još sa Sege. No, pošto ne postoji verzija dotične igre za Sony PlayStation, autorima možemo oprostiti na ovoj grešci, a što se tiče sličnih nivoa unutar samog "Tarzana" to se može opravdati činjenicom da je igra pravljena uglavnom za mlađe igrače, za koje bi veći broj veoma različitih i komplikovanih nivoa bio težak za savlađivanje.

Ova igra bi zbog svojih kvaliteta svakako morala naći svoje mesto kod zaljubljenika u pla-t-formske igre i kod mlađe populacije igrača.



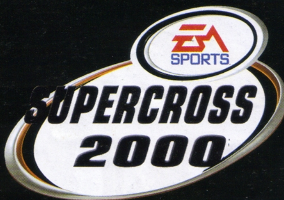
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	4.5	4.5	4.5	84%







Marko Lambeta





Sportovi koje Amerikanci vole: ragbi, bejzbol, borbe kečera i sl., ostatku sveta su čudni. Jedan od takvih sportova je i Supercross takmičenje. Vešti, ali i opasni vozači, gumama svojih kroseva preoravaju blatnjave terene ogromnih stadiona širom Amerike, uz oduševljeno bodrenje svojih obožavalaca. Sve veću popularnost Supercrossa u Americi "EA Sports" je iskoristio da baš simulacijom ovog sporta okuša sreću u prilično konkurentnom žanru auto-moto trka. Možete se oprobati u trkama ili izvođenju akrobacija s motorciklom. Možete izvozati jednu trku ili čitavu sezonu (16 trka), za šta vam je na raspolaganju dvadesetak najboljih vozača krosera. Opcija za kreiranje igrača je siromašna i obuhvata samo izbor imena i broja na leđima vozača. Ako vozite pojedinačnu trku, izaberite jedan od 14 ponuđenih amaterskih i takmičarskih stadiona. Sve osobine vozača, motorcikala i staza, kao i izgled stadiona verno su preneseni, što je odlika i drugih simulacija "EA Sportsa". Same trke su zanimljive i dinamične, ali ambijent (isključivo zemljani tereni) brzo postaje monoton, pogotovo ako želite da odvozate čitavu sezonu. Upravljanje makinom mnogo je lakše sa analognim kontrolerom zbog mnogobrojnih oštrih krivina. Pored svog vozačkog umeća možete koristiti i druga sredstva u borbi za prvo mesto. Možete recimo "slučajno" srušiti protivnika sa motora, a da ne dobijete žuti karton zbog grubog starta. Ako od trka više volite egzibicionu vožnju okušajte se u FREESTYLE takmičenju. U ovoj disciplini potrebno je izvesti što više akrobacija, a pri tom se ocenjuje stil, težina akrobacije i visina skoka s motorciklom. Umetnički padovi se ne boduju pa se trudite da ih izbegavate. Realističnost i grafika su glavni aduti ove igre dok je zvuk na momente iritirajući. Za pravljenje zvučnih efekata kao da su poslužili kućni aparati: publika se oglašava poput fena za kosu, a ponekad ćete imati utisak da vozite mlin za kafu na dva točka, a ne besnu mašinu od 250 kubika.

Nešto je bolji utisak sa mašinom od 400 kubika, koja prilično lepo prede. Za razliku od zvučnih efekata muzika je dobra, kao i komentatori koji proprate svaki zanimljiv detalj trke.

"Supercross 2000" kao i auto-moto prvenac "EA Sportsa": "Superbike World Championship" najavili su sve ozbiljniji prodor ove renomirane izdavačke kuće u svet moto sportova. Da li će ove igre pomutiti slavu hitovima "EA Sportsa" (NBA Live, FIFA,...) ostaje da se vidi, a do tada - gas do daske!







1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Supercross 2000
Izdavač: EA Sports
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Moto-trke



PlayStation





Pro·Pinball Fantastic Journey

Dobro se sećam dana kada nisam izlazio iz lokalne "fliperane". Takođe, sama pomisao na potrošen novac stvara ogromnu glavobolju. No, šalu na stranu, iz Empire Interactiv-a nam stiže treći nastavak (odnosno treća tabla) legendarnog Pro Pinball-a, pod nazivom Fantastic Journey. Dok ste u prvom delu doživeli vremenski šok, u drugom delu vozili taksi po celoj Americi, treći će vas povesti na put kroz svemir ili na dno okeana. Drugi deo smo čekali 6 meseci u odnosu na PC, ali je treći deo stigao samo 3 meseca nakon drugog.

Šta su momci iz Empire-a uspeli da promene u odnosu na drugi deo? Mnogo stvari. Što se boja tiče prisutne su i tamne i svetle nijanse. Muzička podloga u potpunosti pristaje ovakvoj vrsti igre. Zvuk je solidan, čućete sve do detalja, a sve zvukove možete čuti u opcijama.



Glasovi komentatora su ostali nepromenjeni. Cilj je ostao isti: uz pomoć 2 pipka (u prethodnom delu 4), lopticu treba poslati duž table ne bi li osvojili što više poena. Izbačen je Air Bag, a ubačen "odbijač" koji je sa desne strane table i koji sprečava da se loptica nađe iza pipaka. Takođe je ostavljen veliki prostor na samom centru table, a svi ciljevi su mnogo pregledniji u odnosu na BRUS-a. Igru krasi i veliki broj rampi, kao i puno mogućnosti za osvajanje nekog Jackpot-a. Kao Frenzy, sada ćete moći da odigrate gomilu mini igara, a kao nagrada će uslediti Super Jackpot.

Što se grafike tiče, vidi se da su programeri zasukali rukave. Sve je mnogo detaljnije i lepše, povećan je broj lampica, ali ima i tamnih delova table. Da biste bolje upoznali tablu, svaki njen deo možete zumirati 3 puta, takođe možete odgledati Slideshow koji prikazuje najvažnije delove table iz raznih uglova. Osim što se primećuje da je tabla lepša, moram napomenuti da je i kretanje loptice dovedeno do perfekcije. Veoma je važno da precizno odredite jačinu udarca, kao i nagib table (Slope) - što će se odraziti na brzinu pada loptice. Odsjaj je odličan, a zadržan je efekat udarca loptice od staklo. Obratite pažnju na oštećenje (ogrebotine) loptice. Video mod je vešto osmišljen, igraćete na celom ekranu iznad table, a cilj je da uništite sve meteore. Smanjen je razmak između pipaka, ali će loptica opet lako prolaziti između njih.



Potpuno oduševljen ovom igrom zaboravio sam da obratim pažnju na mane. Iako se to svodi na traženje igle u plastu sena, izgleda da sam ja jedini uspeo (šalim se). Ma koliko lopticu jako udarili i poslali u polukružni deo (Loop) dešavaće se da se ona vrati (?). Loptica će se usled velike brzine, vrlo lako naći iza dva pipka, što zna da nervira. Ovo su samo sitne mane i mogu se zanemariti. Atmosfera vas tera da ovaj fliper igrate sve dok vam ne ponestane loptica, jer je osećaj iz luna parka potpuno prenet.

Ali, izgleda da programeri ovaj put nisu vodili računa o dužini igre: vrlo lako ćete izgubiti sve tri loptice pri malim rezultatima. Takođe, ako imate sreće, sa jednom lopticom možete osvojiti i više od 50.000.000 (rekord je na 100.000.000). Zadržana je mogućnost igranja 4 igrača (bez multi tap-a) na jednom joypad-u.

Šta još ima da se kaže, osim da je igra (čitaj: Fliper) ODLIČNA. Umesto da novac trošite po raznim salonima zabave, kupite ovaj naslov jer nećete zažaliti.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	5.0	4.5	4.5

87%

1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Pro Pinball Fantastic Journey
Izdavač: Empire Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Simulacija flipera

PlayStation



Marko Lambeta

International Track & Field 2000



U davna, pradavna vremena, glavna elektronska kućna igračka, bio je Commodore 64 ili Debeljko. U to davno vreme, vrlo je popularan bio žanr olimpijskih igrica. U njima je cilj bio da što bržim pokretanjem palice džojstika (džojpeda nije bilo) pobedite u atletskim i mnogim drugim disciplinama.

Pravi olimpijski duh ovog zaboravljenog žanra vraća se u najboljem izdanju u novom "Konamijevom" hitu International Track & Field 2000. Na raspolaganju vam je 12 atraktivnih disciplina: sprint, skok u dalj, skok s motkom, bacanje kladiva i koplja, dizanje tegova, skokovi u vodu, plivanje na 50 metara, preskok, dve biciklističke discipline i kajak.

Svaka od disciplina fantastično je urađena. Zapanjuje detaljnost prilikom izrade takmičara, njihov izgled je različit u zavisnosti od izbora nacije i discipline (dizač tegova je k'o od brega odvaljen, dok je za skokove u vodu zadužena prelepo građena takmičarka). Animacija likova je sjajna, a autori su se potrudili da skinu čak i karakteristična zagrevanja pred početak takmičenja, kao i pokrete lica. Svako borilište je različito i detaljno urađeno tako da je u potpunosti prenesena atmosfera svake discipline.

Ni zvučni efekti ne zaostaju: tu su komentatori, uzvici takmičara i drugi karakteristični detalji. Upravljanje se razlikuje u disciplinama, ali se uglavnom svodi na što brže, naizmenično pritiskanje dva tastera na džojpedu. Ovakva kontrola mnogo je bolja od nakadašnjeg besomučnog cimanja džojstika koje se često završavalo lomljenjem istog. Specifične cake za pojedine sportove sami ćete provaliti posle malo vežbe. Možete se takmičiti u pojedinačnim disciplinama u Challenge mod-u u kome je cilj obaranje svetskog rekorda. Takođe možete izabrati arkadnu igru u kojoj je potrebno kvalifikovati se u svih 12 disciplina.



Ova igra najzanimljivija je ako je igrate sa prijateljima, pogotovo ako imate Multi Tap dodatak za 4 džojpeda. Možete napraviti pravu malu olimpijadu na kojoj će se rekordi obarati svaki čas. Nemojte zanemariti ni praktični sportski aspekt igre. Od fantomski brzog pritiskanja tastera prsti će vam se, nesumnjivo, nabildovati, a možda posle dužeg igranja skinete i koji kilogram. To bi bila još jedna dobra strana ove inače dobre igre. Šalu na stranu, International Track & Field 2000 nudi kvalitet, fer plej (koga baš i nema previše u novijim igrama) i sjajnu zabavu za vas i vaše prijatelje.







1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

Ime: Int. Track & Field 2000
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC
Žanr: Olimpijada

PlayStation

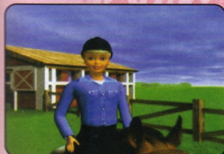
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	3.5	3.5

75%

Zoran Kosovac



Barbie Race & Ride



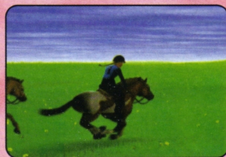


Iz softverske kuće " Runecraft" konačno nam je stigla i jedna prava igra za devojčice koje obožavaju (i skupljaju, verovatno) "Barbike" - najpoznatije i najskuplje lutke, koje se veoma uspešno prodaju već pedesetak godina (mada znam i neke dečake koji bi se rado poigrali živom verzijom Barbike, Klaudijom Šifer).

U ovoj igrici Barbi se pozabavila konjima i jahanjem. U početnim opcijama upisujete vaše ime na Klupsku karticu (new player), odabirate nivo zvuka i muzike, centrirate sliku na ekranu i uključujete/isključujete vibracionu funkciju. Po izboru jednog ili dva igrača, birate jahačko odelo, a zatim konja (kojih ima četiri).Zatim od ponuđenih pedesetak birate ime konja i dolazite do oglasne table.Tada konačno možete početi sa jahanjem. Izborom jedne od 6 razglednica dolazite u dotični pejzaž (jedna od staza je za trening, gde učite osnovne poteze, odnosno komande, koje su veoma jednostavne).

Jašete po danu i u sumrak, a usput zastajete i posmatrate razne ljupke životinjice, obavljate razne zadatke (kao što je hranjenje životinja i igra sa njima), igrate razne mini igrice (slagalice, hvatanje žirova i svitaca), a možete se i takmičiti u jahanju sa svojim prijateljima i osvojiti "Plavu traku".

Zadaci se moraju izvršavati, jer samo tako dobijate deo razglednice sakrivene staze, odnosno Ranča, što je i cilj igre. Postoji još jedna staza skrivena u planini, ali nju nije teško pronaći...



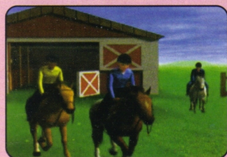
Igrica je grafički veoma prijatna za oko, zadaci su lagani i zanimljivi, tako da ćete se fino zabaviti u opuštajućoj atmosferi, a možda i nešto naučiti.

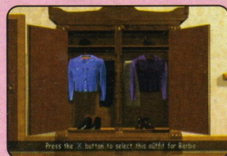
Pošto su vašem konju potrebni odmor i nega, povremeno ga okupajte, očetkajte i nahranite (kod oglasne table označite strelicu desno).

Igrica je eduktivno-istraživačkog žanra, a svaka životinjica koju označite će vam se javiti svojim karakterističnim glasom. Deca će upoznati floru i faunu izabranog pejzaža i uočiti gde koja životinja živi, čime se hrani...

Pred nama se nalazi jedna simpatična, nepretenciozna igra uz koju će dete provesti ugodne trenutke, a sa samo jednom ozbiljnijom zamerkom: muzike u igri skoro uopšte nema!? Jedan veliki minus za tako ozbiljnog proizvođača kao što je "Mattel".

I na kraju ovog prikaza malo matematike - izračunajte koliko bi vas koštala nova Barbika + konjić, u odnosu na cenu ovog CD-a?





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	4.0	4.5

75%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

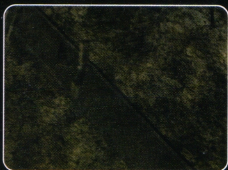
Ime: Barbie Race & Ride
Izdavač: Runecraft
Sistem: PAL
Žanr: Dečja igra


PlayStation



Uroš Tomić

Amerzone



U današnje vreme, sve je teže pronaći avanturu koja neće biti na isti kalup kao stotine pre nje, ali ne što se tiče izrade ili interfejsa, već zbog priče i zapleta.

Jedna od takvih je Amerzone, igra koja vas stavlja u ulogu mladog novinara koji treba da ispuni poslednju želju starog istraživača.

Došavši kod starca, koji se zove Alexandre Valembois, slušate njegovu priču o ekspediciji u zemlju Amerzone još davne 1930. (radnja igre je smeštena u 1998.), sa koje je Alexandre još kao mladić doneo jedno jaje, i to jaje legendarne bele ptice. Pošto ste u ulozi novinara logično je da ste došli da ga intervjuišete, ali zaintrigirani interesantnom pričom, radite i više od toga... Prihvatate molbu starca da vi umesto njega vratite jaje u postojbinu i tako nadoknadite štetu nanetu domorodcima.



Igru su projektovali programeri firme "Microids", a interesantno je da je ova igra inspirisala belgijskog crtača Benoita Sokala, da napravi istoimeni strip sa istom tematikom. Sokal je pored toga i artistički osmislio samu igru, koja je zbog svog impresivnog izgleda dobila nagradu ("Europe's Imagina '99").

Što se same igre tiče, neobično je da se avanture ovog tipa nađu na konzolama, ali smo fascinirani lepotom i visokim kvalitetom grafike. Sve scene su u najmanju ruku prelepe, veoma bogato i lepo odrađene, sa detaljima koji kao da oživljavaju, bilo da se radi o sredinama, objektima ili likovima.

Igra se iz prvog lica, a sama avantura je napravljena u point-and-click sistemu.

U igri se još pojavljuju i neobične životinje poput svetih žirafa, životinje koja se zove rhinopotamus, a koja je pola nosorog, pola nilski konj...

Pored ovih fenomenalnih karakteristika kojima se igra može ponositi, tu se nalaze i neki manji nedostaci. Jedan od njih je što su predmeti veoma vešto uklopljeni u pozadinu pa su teži za pronalaženje, tako da ćete neko vreme provesti tražeći predmet koji vam je sve vreme bio u neposrednoj blizini, a nećete ga naći dok se isti ne nacentrira precizno (ovo ćete znati tako što se pointer menja). Pored ovoga, tu je još i jedan veliki problem - igra je prekratka. Odgovorno tvrdimo da će je svaki ozbiljniji igrač koji ima iskustva preći za ne više od 10-12 sati. Ali ipak bi veliki gubitak za vaše igračko iskustvo bilo zaobilaženje ove igre, jer će vas neke sekvence svojom lepotom praktično prikovati za stolicu.

Iako nema muzike (neverovatno, zar ne?), zvučni efekti su odlično urađeni i veoma realistični: ako se nalazite na vrhu svetionika, čućete galebove, a ako ste u podrumu, dominiraju zvuci karakteristični za ovakve prostorije (kapanje vode). Ovim se stiče utisak da se sami nalazite u ulozi novinara. Odsustvo muzike samo potvrđuje ovu teoriju, a da li je to pozitivno ili negativno, ocenite sami. To doprinosi realističnosti ove igre.

Sve u svemu, igra možda nije iznenađenje godine (a nije ni hit dana na TV), ali je zato dobra, kratka zabava za iskusne i veoma dobar trening za neiskusne avanturiste... Prema tome, gre'ota bi bila zaobići je.

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Kompatibilno sa mišem

2 DISKA

Ime: Amerzone
Izdavač: Microids
Sistem: PAL
Žanr: "Point & Click" Avantura



PlayStation













Uroš Tomić

MISSILE COMMAND

Koliko puta ste čuli da su zli vanzemaljci napali zemlju i prete da je unište svojom tehnologijom? Mnogo? Pa nema veze, čućete još jednom.

Evo u čemu je stvar: vanzemaljci stižu i surovo napadaju vaše gradove (ako bi te smešne, male građevine mogle da se nazovu gradovi), bacajuci projektile na sve strane i pokušavajući da vam unište letelice. Vi ste u ulozi svemirskog broda koji krstari nad gradom i nosi sa sobom tri manja stacionarna brodića (missile pod) i projektilima pokušava da osujeti mrske dušmane i neprijatelje. Rakete padaju na gradove vertikalno, a vi imate ograničen broj projektila za odbijanje neprijatelja. Na narednim nivoima, pored projektila tu se nalaze i druge letelice, pa čak i leteći tanjiri. Izgubili ste ako vam unište gradove ili postrojenja koja čuvate, ako vam unište sva tri poda ili ako ostanete bez municije dok se krljate sa "kraljicom". U slučaju da vam ne unište sva tri poda već jedan ili dva, na kraju napada se oni automatski obnavljaju, naravno pod uslovom da ste monetarno situirani.

Postoje dve opcije kada je sama igra u pitanju: Classic varijanta (koja nije ni malo klasična) i Ultimate mod, koji je malo zanimljiviji. Njegova interesantnost se ogleda u tome što nakon svakog završenog napada uzurpatora, bivate poslati u svemir da pokažete Boss-u "čija majka crnu vunu prede". Nakon toga, imate pravo da svrnete u inter-planetarni šop i pojačate malo svoj arsenal i zamenite podove koji su vam barabe upropastile. Sve u svemu, tim firme "Hasbro interactive" je mogao još malo da se pomuči i nadomesti "već viđeno" priču sa makar malo boljom grafikom i šminkom.



Sama grafika nije ništa posebno, ali i pored toga pozadine su lepo urađene i menjaju se u odnosu na to gde vas nadležni pošalju (pustinja, Antarktik, svemir); zvuk je takođe mogao da bude kvalitetniji, posebno u ovo milenijumsko doba razvoja raznorazne tehnologije. Za divno čudo, među-animacije su malo interesantnije i kvalitetnije odrađene. Što se tiče generalne atmosfere, i pored toga što je igra skaradna i nagrđena, poseduje kakvu-takvu dinamiku (da li je to reč koju tražim ili sam može biti pogrešio) i faktor zaraznosti.



Tu svu na svu sreću Boss-ovi, koji čine igru interesantnijom, a imamo i opciju poboljšanja oružja po pređenim "kraljicama"; loše strane su radar koji vas vara, nepreciznost pri nišanjenju i loša preglednost ekrana.

I pored svega ovoga, našli smo doduše jedan skriveni aspekt koji bi vam mogao učiniti igru zanimljivijom. Ako želite da saznate kako je bilo našem PVO-u u toku agresije i kako je to boriti se sa teoretski nadmoćnijim protivnicima uz pomoć "štapa i kanapa" ova igra je prava stvar za vas !



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Missile Command
Izdavač: Hasbro Interactive
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina

PlayStation



Dragan Popović

Jet Force Gemini



Gemini liči na hemijsko jedinjenje koje sadrži najbolje elemente nekoliko uspešnih celina: uzmite Turokove neprijatelje, dodajte ih u igru Banjo-Kazooie, zatim dodajte snajperske akcije i ubacite temu sličnu igri Star Wars koju ćete kompletirati sa poslušnim droidima i dlakavim bićima Tribalima, sličnim Ewoku - i sve dobro promućkajte. Zadatak vam je da pronalazite i spasavate Tribale koje su napali i porobili insekti sa druge planete. Da biste uspeli u tome preuzimate ulogu tri glavna lika (koja oslobađate kako igra napreduje): braće blizanaca Juna i Vele, plus njihovog psa maskote, Lupusa. Pošto je pronalaženje Tribala glavni zadatak u igri, velike mogućnosti istraživanja pružaju vam se na više nivoa. Na mnogima od njih postavljaju vam se zagonetke koje treba da rešite da biste spasli Tribale. Najveću zabavu predstavlja ubijanje zlikovaca.

Sa stanovišta veštačke inteligencije (AI) neprijatelji imaju zdrav razum: mogu da trče u zaklon, da vas prevare, smišljaju, a imaju i slabe tačke i odbrambene mehanizme. Drugi su priglupe lenštine koje koriste isključivo brojčanu nadmoćnost. Ovakva AI vam dozvoljava da razvijete sopstveni stil igranja, što je veoma zahvalno. Možete da igrate i iz perspektive treće ličnosti.

U nedostatku perspektive trećeg igrača, igrač se kreće pomoću analognog džojstika, žestoko napada, skače i puzi pomoću tastera C, a bira oružje i vatru pomoću tastera A, B i Z. Da biste lakše rešili ovaj problem, koristite taster R da biste prešli na perspektivu prve ličnosti, (što je sličnost sa Turokom). Taster C sada koristite za kretanje, a džojstik za precizno zahvatanje cilja. Možda će neki više voleti da igraju iz perspektive prve ličnosti, što je sasvim OK, samo onda tokom cele igre morate da držite pritisnut taster R. Da zaključimo: komande sve vreme dobro reaguju.





Pošto ćete usput nalaziti nova sredstva za poboljšanje vaše pozicije (robote droide, ključeve, oružja i eksplozivne naprave), poželećete da se vratite kroz nivoe da biste istražili nove prostore i otkrili njihove tajne. Jedna od najboljih tajni je robot po imenu Floyd: kada nađete sve njegove delove i sastavite ih, on će postati vaš pomoćnik. Novina u vezi Floyda je to što drugi igrač može da preuzme kontrolu nad Floydovim nišanjenjem, pa se tako sa moda za jednog igrača prelazi na mod za dva. Nakon spasavanja svakog Tribala sledi vam nagrada (e da, vi ćete imati priliku da ubijete svakog od njih).

Možete da podesite parametre oružja, aktivirate radar i izaberete nivo igre. A ova igra pruža i više jer istovremeno nudi i pucnjavu i trku (može se aktivirati ako nađete odgovarajuću tajnu u avanturističkom modu).

Dobra animacija i vešto urađena grafika prate celu igru i nema pada u kvalitetu. Kao i u Turoku, neprijatelji šljapkaju s velikim zadovo-ljstvom i umiru na razne načine. Eksplozije granata i raketa praćene su radijalnim bljeskom što, zajedno sa trešenjem Rumble Paka, daje stvarni doživljaj. Muzika i zvučni efekti zaista doprinose dobrom raspoloženju na svakom nivou. Dodati su i impresivni efekti na nivou noćnog osmatranja (gde sve dobija zelenu senku).

Ne može se reći da igra nema i nedostataka. Kao i kod većine 3D avanturističkih igara, neke zone se loše vide iz ugla treće osobe. Drugi problemi su više stvar ograničenja sistema, a ne same igre: najpre, neke pozadine i strukture izgledaju po malo pljosnato, kao u šumskim etapama. Zatim, bilo bi bolje da u bioskopskim scenama likovi imaju glas, a ne zvučne efekte kombinovane sa prostorom za titlovanje. Korisnici konzole Nintendo 64 treba da nabave ovu igru i da se nadaju da će talentovani tim Rareware-a nastaviti da radi na novim sličnim igrama.





1-4 Igrača istovremeno

Dizajnirano za N64 Rumble Pak

Ime: Jet Force Gemini
Izdavač: Nintendo / Rareware
Sistem: PAL
Žanr: 3D Avantura



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.5	4.0



Dragan Popović



MARIO GOLF



Postoje dve vrste obožavalaca video igara koji igraju golf: oni koji igraju prave golf simulacije i oni koji igraju sve ostalo. Mario Golf je igra koja se može zadovoljiti obe kategorije obožavalaca.

Camelot - tim koji je prošle godine izašao na tržište sa Play Station hitom Hot Shots Golf - ponovo se pojavio, ovog puta sa dve igre golfa: nastavak Hot Shots Golf-a i Mario Golf za N64. U igri Mario Golf, kompanija izbegava 2D duhove prethodnih naslova i na potpuno pravougaonom golf displeju daje neke od Nintendovih veoma poznatih likova: Mario, Wario, Luigi, Yoshi, Peach pa čak i Baby Maria.





Mario Golf ove likove suprotstavlja jedne drugima u jednoj od najsadržajnijih igara golfa koja se danas igra na konzoli. Sa velikim brojem opcija (turnir, udarac, trening i mini-golf), sa mnoštvom ekskluzivnih modova poput brzog golfa, udarci kroz prsten i biranja protivnika, ova igra je zaista nešto posebno.

Mod biranja protivnika nudi vam mogućnost da izaberete najjačeg, poput samog Maria, Luigija i Bowsera. U modu udarca kroz prsten morate da probacite loptu kroz prstenove iznad terena, a tako testirate i svoju umešnost da tačno odredite luk kretanja lopte i faktore koji utiču na njenu putanju, kao što su vetar i izbor palice. I u ovom modu lopticu morate da bacite na "fair" da bi prešli na sledeće zelene površine. Komande igre omogućavaju da vidite razne terene iz različitih uglova i planirate izbor palice i udarce. Želite li da proverite vetar? Pritisnite taster Z i vaš lik će baciti u vis pregršt trave da proveri u kom pravcu vetar duva. Palicom ćete lako zamahnuti ako pritisnete taster A da započnete zamah, ponovo ćete ga pritisnuti kada se palica nađe u najvišoj tački, i još jednom na startu - jedan, dva, tri i tako udarite loptu. U igri se bira najbolja palica za određenu situaciju, a istovremeno se nadgledaju i uklanjaju igrači koji igraju nasumice.





Mada još treba da naučite da bacate na fair površinu, pre nego što savladate triple bogie, što nije tako teško, uz malo vežbe počećete da ubacujete iz cuga na zelenu površinu oko zastavice. Postoji veliki broj zelenih površina na kojima možete da izvodite udarce. Svaki sledeći teren vam se otvara kada nakupite potreban broj poena sa prethodnog. Srećom, Mario Golf koristi prednosti N64 portova za četiri igrača. Možete da koristite i jedan kontroler i da igrate redom, ili ako imate nekoliko prijatelja sa kojima želite da popričate na terenima, da isključite vremensko odmeravanje njihovog udarca pritiskom na gornje tastere. To će izmamiti do četiri različita zvižduka od svakog igrača. Sa tri igrača koji udaraju po gornjem tasteru vremensko odmeravanje vašeg udarca može biti teško.

S obzirom na veliki broj opcija, pogled nam se zaustavlja na grafici koja je vrlo solidna. Tereni se lako smenjuju, blago osvetljenje prožima pravougaone likove i njihovu okolinu i igra dobija u svežini. I ova igra ima već poznat asortiman fantastičnih tonova i zvukova. Animacija likova je dobra, i različite poze iz kojih vaš igrač udara lopticu veoma su zabavne. Iako ima nekih elemenata crtanog filma ovo je igra visokog kvaliteta, i svako ko bi prevideo Mario Golf zbog njegovih spoljašnjih karakteristika propustio bi najbolji golf na konzoli. Mario Golf je igra koju možemo da preporučimo.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	4.0	4.0

73%





Ime: Mario Golf
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Simulacija golfa



Aleksandar Jovanović

Super Mario Bros. Deluxe

Ime: Super Mario dlx
Izdavač: Nintendo
Veličina: 8 Megabita
Žanr: Platforma

GB color

Bože, ova igrica me proganja...Publikovana je 1985. (koliko se sećam), a nova verzija izašla je 1999.

Ja apsoutno obožavam ovu igru. Toliko sam je igrao na mom starom Nintendu da je i mojim roditeljima ta muzika ostala u glavi. Ako razmišljate da je ne kupite - jer je stara 14 godina - razmislite ponovo. Postoji gomila novih karakteristika.

Ovaj put, igrica je napravljena za Game Boy. Mnogo je bolje nego na Nes-u, osećaj je neverovatan... Nažalost, ekran Game Boy Color-a je mnogo manji. Da biste ga videli u celosti, moraćete često da skakućete.

Whoing...Taj zvuk skoka će zauvek ostati u mojim ušima...Super je što su ponovo kreirali efekte. Ali, i pored toga, većina je ostala ista.

Muzika... Bu..bu..bip..da..de..bi..du... Potpuno ista! Mada su dodate neke sekvence van igre.

Veoma je jednostavno upravljati, nema mnogo kombinacija tastera, jednostavno "A" za skok i "B" za trčanje.

Ali, neka vas to ne odvrati od kupovine ove zaista sjajne igrice. Puno je novih mogućnosti: možete snimati pozicije, igrati sa prijateljem, napraviti datum, kalendar, a postoji i kompatibilnost sa štampačem kao i foto-album.

Treba da provedete Maria kroz osam svetova, povezanih skrivenim cvetovima i da izbegavate, kope i vatrene lopte. Osnovne zone, skrivene sobe sa novčićima, vraćaju igrače u 80-te. Morate je nabaviti!

Mario Wins!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	4.0	4.5

92%

Chase H.Q.

Ime: Chase HQ
Izdavač: Metro 3D
Veličina: 8 Megabita
Žanr: Akcija

GB color

Ponovo je napravljena klasična igrica za Game Boy, ovaj put u boji.

U igri ste član policijskog odreda za specijalne zadatke. Njih dobijate od vašeg šefa, birate vozače i postavljate ih na mapu. Kada to uradite, osumnjičeni će se pojaviti na karti i vi treba da usmerite svoje momke na njih. Kada se oni sretnu, počinje akcija. Na primer, zamislite igru kao što je Driver (PSX) i uklopite je sa Top Gear-om. Prilazite osumnjičenima i pucate u njih dok im potpuno ne istrošite energiju.

Ovo je osnova igre. Razlike u odnosu na prethodnu verziju su mogućnosti biranja različitih vozača i automobila. Ako želite da kombinujete, probajte V-Rally vozača na Top Gear Pocket-u. Dobićete arkadni stil.

Silne jurnjave vratiće vas u vreme policijskih potera '70-tih.

Na Game Boy-u u boji grafika je prilično dobro urađena. Automobili su dobro dizajnirani, dok staze nisu detaljne i sve se odvija prilično brzo.

Muzika je dinamična, ali pomalo ista kao u prethodnom delu. Efekti su standardnog kvaliteta.

Pucanje je otežano, a jedini način da vidite da li ste pogodili metu je da čujete zvuk.

Postoji poboljšanje, unapređen je DX, pa igrica deluje realističnije. Za ljubitelje originalnih arkadnih igara, ovo je dobar izbor.

MEMBER SELECT
3 TYPE DRIVE
NAME LEON
INFORMATION

MEMBER SELECT
4 TYPE POWER
NAME DOMINIC
INFORMATION

GAME OVER

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	3.5	4.0

73%

Ms. PAC-MAN
SPECIAL COLOR EDITION



Aleksandar Jovanović

Sećam se Ms. Pac Man-ke. Liči na malog Pac Man-a sa šeširčićem koji podseća na Merlin Monro. Ako igrate u arkadnom modu u poređenju sa Pac Man-om (arkadni mod) ova verzija je brža. Takođe se sećam Tengenove Nintendo verzije sa naprednim opcijama koje je ova igra posedovala. Da li je ova verzija istog kvaliteta? Mislim da nije....

U suštini igra je ista kao i GameBoy verzija Pac Man-a, i to je to. Jedina razlika od originalnog Pac Man-a su animirane scene, teži nivo i "šeširić". Zar nisu mogli da dodaju karakteristike koje je Ms. Pac Man na NES-u učinila sjajnom? Možda još različitih nivoa, tastera za ubrzanje i sl. Postavlja se i pitanje zbog čega je iste veličine kao i Pac Man?

Ona ima tačku na licu. Da ne znate da je to Ms. Pac Man poželeli bi originalnog Pac Man-a, pošto su ova dva lika potpuno identična.



Nisam siguran zašto se pojavljuje greška na Color GameBoy 001, ali bez obzira na to, ništa se nije promenilo u odnosu na originalnog Pac Man-a. Volim bioskopsku muziku. To je lukav potez, mada ne dovoljno dobar da bi podigao ocenu.

Upravljanje igrom je dobro.

Žao mi je što je imam ovakav utisak o ovoj igrici, jer je ona ista kao i njen predhodnik,što je besmisleno. Napravili su istu igricu sa nekoliko novih karakteristika i podigli cenu. Isto kao sportska igra kada joj dodate nekoliko novih automobila. Uzmite Tengen-ov Pac Man pa ćete znati o čemu govorim. Oni su dodali mnogo novih karakteristika. Ali, kada bi zvuk korektno radio na Color Game Boy-u igra bi bila vredna. Sumnjam da te dve igre imaju istu podršku.





GB color

Ime: Ms. Pac-Man
Izdavač: Namco
Veličina: 8 Megabita
Žanr: Lavirint





Pac-Man je legenda video igrara. Slično kao Tetris, to je igra koja ima osobinu da vam nikada ne dosadi. Bez skrivenih poluga, tajnih nivoa, bez bonus nivoa - to je pravi Pac-Man.

Prvo čega se sećam na Nintendu je igranje Pac-Man-a sa mojom mamom. Sećam se koliko je bilo zabavno i kako je moja mama bila odličan igrač. Od nje sam naučio mnogo trikova, kako sačekati protivnike, koliko pomaže sakupljeno voće... Kada sam tražio novog Pac Man-a za moj Game Boy, želeo sam da me podseti na onaj dobri stari Nintendov Pac-Man.

Na GameBoy-evom Pac Man-u je pogled zumiran ka glavnom junaku. Da li je to dobro? Jeste, dobro je za GameBoy. Na taj način ćete osetiti da imate precizniju kontrolu nad svojim likom i moći ćete se bolje koncentrisati na neprijatelje koji su bliže vama. Ali, ako želite da imate pregled celog ekrana samo pritisnite desni taster da bi dobili ikonicu i nastavite da igrate u punom modu. Likovi će biti manji, ali igra će još uvek dobro izgledati. Čak ćete možda poželeti da igrate taj mod na Super GameBoy-u. Sviđa mi se to što su omogućena dva moda igre.



Pac-Man je Pac-Man, ali neprijatelji... Sada su svi iste boje. Nema Inky, Blinky, Clyde ili bilo koji drugi... Mislim da su trebali napraviti protivnike u svim bojama.Tabela sa rezultatima je prilično velika, ali ne mogu zameriti jer takva grafika daje utisak pravog Pac-Man-a sa konzole.

Kompletna muzika je preuzeta sa originalne konzole i arkadne verzije, što je takođe pozitivna stvar. Ako posedujete GameBoy i muzika će možda preći u zujanje. Ali to nije problem igre već same konzole, jer kartica nije kompatibilana sa originalnom GameBoy konzolom.

Muzika je dobra samo na početku nivoa. Opet postoje problemi sa GameBoy Color 001.

Upravljivost je dobra i prilično osetljiva, mada kada sam promašio par poteza pomislio sam da je problem u igrici. Mislim da se to može desiti i na originalnoj konzoli. Nabavite Pac Man. Zapišite vaš rekord i proverite koliko možete skupiti poena na putu od Majamija do Texasa. Veoma je zabavno.



GB color

Ime: Pac-Man
Izdavač: Namco
Veličina: 8 Megabita
Žanr: Lavirint



Stanko Janković

SONIC ADVENTURE



Sonic Adventure je sigurno najvažnija igra za Dreamcast koja je do sada objavljena. Ovo je prva igra u kojoj se Sonic kreće kroz pravi 3D svet, pa je neizbežno da ova igra postigne potpuni uspeh. Oštećenje ugleda Sege velikim neuspehom konzole Saturn je doprinelo da Sonic ostane gotovo nepromenjen. Neuspeh nove konzole bi bio dizaster za plavog ježa, ali zahvaljujući Segi, sada Sonic-a nalazimo u jednoj od najboljih igara za Dreamcast. Standardni 2D svetovi iz prethodnih Sonic igara su vešto transformisani u spektakularne 3D nivoe. Sonic-a krećete pomoću analognog kontrolera dok jedno dugme koristite za skok, a drugo za rotiranje. Sonic Adventures iz prethodnih delova zadržava tradicionalni osećaj brzine i savršene kontrole nad likom. Kao i Mario koji je na N64 bukvalno doživeo novu dimenziju, tako i Sonic otkriva 3D svet na Dreamcastu.



Igra počinje tako što se Sonic pozabavlja sa Chaosom - tečnom kreaturom koju je stvorio Dr. Eggman. Na tom mestu već možete primetiti savršeno 3D okruženje. Boreći se, Sonic i Chaos se ogledaju na čistim policijskim automobilima koji okružuju borbu. Tu su takođe i savršeni svetlosni efekti. Kada počnete igranje neće vam biti teško da zaključite da je ova igra jedna od grafički najboljih koje se mogu naći na Dreamcast-u pa i uopšte.

Gotovo ćete uvek biti u trku i nećete imati vremena da posmatrate predivno urađene 3D predmete i teksture. Na jednom mestu vas juri kit rušeći sav teren a vi morate samo da protrčite bez da bacite pogled na okolinu. Igra naravno i dalje ostavlja dobar utisak svojim dobrim nivoima. Detaljne teksture su kao stvorene za predele kao što su stare antičke ruine, ledeni nivoi sa odličnim odsjajima i džinovski avioni koji prosto obaraju s nogu svojom veličinom i detaljnošću. Nije dovoljno da vidite slike iz igre; pravi doživljaj postižete tek kada Sonica vidite u pokretu i kada ga kontrolišete. Na jednom nivou Sonic upravlja Tailovim avionom i lovi Dr. Eggmanovu vazdušnu tvrđavu. Vazdušne borbe u 3D-u su fenomenalno urađene. Na trećem nivou Sonic ulazi u kazino i pokušava da sakupi dovoljno prstenova da bi dobio Chaos smaragd. Prstene dobijate igrajući jedan od dva filpera koji su tako dobri da bi se mogli svrstati kao posebne igre. Fliperi nisu jedine igre koje su integrisane u Sonic Adventures. Posle svake celine stalno dolazite do neizbježnog Boss-a. Sa vašim napredovanjem su oni sve teži, a vizuelno uvek atraktivni. Sonic i njegovi drugovi svi govore, ali ako imate japansku verziju igre kao što je samnom slučaj, nećete shvatiti baš mnogo.

U igri srećete i ostalih pet karaktera. Kada se sretnete sa nekim od njih, mozete ga birati i igrati sa njim. Svaki karakter ima svoje posebne poteze, a čak su i nivoi različiti u zavisnosti sa kim igrate. Time se broj nivoa znatno povećava, kao i vreme za koje ćete izigrati igru. Sonic Adventures je trenutno jedna od najboljih igara za Dreamcast. Ona će Sonic-u vratiti slavu, a uz pomoć Dreamcast-a mozda i Segi. Sonic je veoma dobro podneo konverziju u 3D svet. Savršena grafika i ogroman broj nivoa kao i zaraznost će doprineti da i ova igra nađe mesto u vašem srcu.





Kompatibilno sa vizuelnom kartom

VGA Kompatibilno

1 igrač

Ime: Sonic Adventures
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: 3D Avantura



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	4.5

92%



Istok Lango

ODIUM

Odium (ili Gorky 17, kako glasi alternativno ime ovog projekta) spada u žanrovski pomešanu igru. Avantura i potezna strategija verovatno najbolje opisuju njen sadržaj. Veoma često ovakve igre ne uspevaju da zadovolje nijedan od žanrova koje objedinjuju, pa ostanu negde na pola puta - ni tamo ni ovamo. Na sreću ovaj put nije tako.

Radnja je smeštena u blisku budućnost, u 2008. godinu. Gorky 17 je ruski grad u kome se vrše tajni biološki eksperimenti. Naravno, nešto je krenulo naopako i grad biva uništen uz pomoć ruske avijacije. Svega godinu dana kasnije slične neprilike počinju da se dešavaju i u Poljskoj. NATO (a ko bi drugi?) hitro reaguje i šalje svoj izviđački tim ne bi li saznao nešto više o situaciji na terenu. Pošto ovaj prvi tim nestaje bez traga na scenu stupa drugi tim, sa zadatkom da otkrije šta se desilo njihovim prethodnicima i osigura lokaciju na kojoj se eksperimenti vrše. Sada na scenu stupa igrač koji će voditi ovu NATO grupu.

Na samom početku misije grupu čine tri "okorela" vojnika (kanađanin, francuz i poljak). Kako igra bude odmicala povremeno će se pojavljivati likovi, koji će se iz različitih pobuda privremeno priključivati vašem timu. U situacijama kada nema direktne opasnosti kretanje je potpuno slobodno. Pažljivo pretražujte okolinu i sakupljajte sve što vam može biti od koristi. Ovo se naročito odnosi na municiju koja je najdeficitarnija roba tokom misije. U svom početnom inventaru svaki vojnik ima nešto oružja, hrane, lekova i po neku korisnu sitnicu, no to će ubrzo postati nedovoljno jer opasnost vreba sa svih strana.



Nekome će verovatno zasmetati što u startnoj opremi svojih izabranika nema bar jedan komad "teškog" oružja, već samo automat (koji izgleda ima ugrađenu samo pojedinačnu vatru) i pištolj, ali bolje išta nego ništa. Strateški deo igre dolazi do izražaja u trenutku kada naletite na neprijatelja. Tada igra prelazi u režim potezne borbe, sve dok teren ne "očistite" od neprijatelja. Status u igri ne možete snimati dok borba traje.

Pošto je uzrok nesreće biološki eksperiment, logično je što su glavni protivnici NATO momcima razni mutirani monstrumi. Maštovitost koja je upotrebljena pri kreiranju ovih nakaza sigurno vas neće ostaviti ravnodušnima. Različitih su karakteristika i izgleda. Neka su relativno slaba i laka za eliminaciju, ali ima i takvih koja će vam zadati probleme.

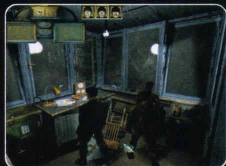
Treba reći da je grafika u ovoj igri veoma solidna, bogata je detaljima što doprinosi opštoj atmosferi. Doduše, pojedine lokacije su suviše tamne, ali to ne utiče previše na igrivost.

Da slika ne bi bila jedini tehnički adut pobrinuli su se autori muzike i zvuka uopšte. Tokom igre svi dijalozi se izgovaraju i svaki lik ima svoj glas. Kada su mutanti u pitanju onda se svaki oglašava karakterističnim urlanjem. Muzika u pozadini utiče na podizanje nivoa adrenalina.

Eksperimentišite sa različitim oružjem jer nisu sva podjednako efikasna za sve monstrume. Tokom borbe treba imati u vidu kako su vaši ljudi raspoređeni na terenu jer svaki od njih ima određeni broj "akcionih" poena koje može iskoristiti za kretanje. Ako se ti poeni olako iskoriste, može se desiti da sa ranjenim vojnikom priđete mutantu, opalite u njega, a da vam onda ne ostane mogućnost da jadnička izvučete iz surovog "zagrljaja".

Obratite pažnju na burad sa naftom koju možete preciznim pogotkom razneti i na taj način naneti veće povrede protivniku. Na kraju svake borbe dobijate sumirane rezultate. Tačno se zna ko je koliko mutanata ubio i za koliko mu se uvećao nivo iskustva. Interesantno je napomenuti da se tokom vašeg kretanja kamera automatski pomera i zumira određene situacije pa su likovi u toku borbe ponekada prilično veliki.

Odium je dobra igra i veoma lako će vas vezati za kompjuter jer poseduje visok nivo igrivosti. Na žalost, prilično je kratka, pa ćete je brzo preći i to je ujedno jedna od retkih ozbiljnijih mana. Druga bi mogla da bude nedostatak multiplayer opcije koja bi otvorila novu dimenziju ove igre. Nadajmo se da ćemo ubuduće vidati još ovako uspešnih žanrovskih mikseva.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
4.0	4.0	4.5	4.5



minimalna konfiguracija:
P200MHz MMX
(P166 / 3D Acc)
32Mb RAM
2Mb SVGA
4xCD

multiplayer

Ime: **Odium**
Izdavač: **Monolite Production**
Sistem: **Windows 95/98/00**
Žanr: **RPG Avantura**





Istok Lango

Aztec

the curse at the heart of the "City of gold"

Iz francuske izdavačke kuće "Cryo interactive" stigla nam je avantura prilično dugačkog i zanimljivog naslova: "Aztec - the curse at the heart of the city of gold".

Solidno urađena uvodna animacija uvešće vas u događaje koji prethode početku igre. Vaš lik, priprosti mladi lovac, zatekao se na pogrešnom mestu u pogrešnom trenutku, prisustvujući ubistvu jednog plemića. Na samrti ovaj mu poverava da se sprema strašno zlo koje će zapretiti opstanku samog carstva. Naravno, kada je zločin otkriven optužen je upravo mladić koga vi u igri vodite, a posledica toga je hapšenje njegovih roditelja. Pošto je prinuđen na beg, momak se odlučuje za jedinu preostalu mogućnost kojom može da spasi sebe i familiju, a to je da otkrije ko stoji iza ubistva plemića i na taj način opere ime svoje porodice (i možda spasi carstvo).



Pogled u igri je iz prvog lica, inače karakterističnog za pucačke igre tipa Quake ili Unreal.U startu sledi i najveće razočaranje, koje može odvratiti veliki broj igrača, jer je kretanje kroz prostor, iz neshvatljivih razloga, rešeno kao u avanturama rađenim pre mnogo godina. Drugim rečima, sloboda kretanja je svedena na nekoliko, unapred određenih pravaca čijim odabirom prepuštate kompjuteru da vas prebacuje od tačke "A" do tačke "B" (ko je igrao A.D. 2044 znaće tačno o čemu je reč). Grafika je u igri prilično kvalitetna i bio bi sjajan osećaj da je moguće normalno kretanje. Eventualno za utehu može poslužiti činjenica da kada stojite u mestu možete kružiti oko svoje ose i razgledati okolinu.



Autori igre sa ponosom ističu da je kompletan ambijent po kome se krećete verno prenet iz prošlih vremena. To se odnosi kako na krajolike i građevine, pored kojih prolazite i koje možete istraživati, tako i na karakteristične predmete koje ćete u toku igre pronalaziti i upotrebljavati. Jedna od bitnijih lokacija je pijaca, jer ćete se tu snabdeti raznim korisnim artiklima.



Preko pedeset različitih glasova upotrebljeno je da bi se dočarala raznolikost u konverzaciji. Korišćenje miša je veoma bitno u toku istraživanja, jer se kursor može prikazati u šest različitih modova u zavisnosti od konkretne situacije.

Inventar je rešen veoma jednostavno i pregledno. Prostim klikom na desni taster miša možete ga pozvati ili skloniti sa ekrana. Osim grafičkog prikaza predmeta koje ste sakupili, kroz inventar se može pristupiti i bogato ilustrovanoj enciklopediji Astečke istorije. To je najlakši način da saznate sve o kulturi i istoriji ovog naroda, kao i mnoge praktične informacije o prehrani i raznoraznim predmetima koje ćete tokom igranja verovatno koristiti.

S obzirom na neadekvatno rešen način kretanja kroz igru, propala je inače dobra ideja da se povremeno menjaju prevozna sredstva u toku putovanja (ili bežanja). Činjenica da ste u jednom trenutku nakon pešačenja ušli u čamac i da plovite rekom ostala bi totalno nezapažena da nije promene okoline. Jednostavno nema nikakvog "fizičkog" osećaja da niste više na nogama nego da koristite veslo. Kada prolazite kroz naseljena mesta, koja su puna sličnih zgrada, trudite se da upamtite karakteristične detalje po ulicama, jer će vam se u suprotnom često dešavati da se izgubite i vrtite u krug.



Nakon igranja, ostaje vam utisak nedovršenosti. Od početne, dobre ideje, traljava tehnička izrada u određenim segmentima ostavila je okrnjen proizvod. Ipak, ako spadate u zagrižene avanturiste, možda vredi da probate da je odigrate, jer je istorija stare astečke imperije dovoljno zanimljiva da bi vas vezala uz kompjuter na određeno vreme.

minimalna konfiguracija:
P166MHz
32Mb RAM
2Mb SVGA
8xCD

multiplayer

Ime: **Aztec**
Izdavač: **Cryo Interactive**
Sistem: **Windows 95/98**
Žanr: **Avabtura**



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	3.0	3.0

70%



Valentin Šalja

frp



FRP (Fantasy Role Playing) pojavio se početkom sedamdesetih u američkoj državi Viskonsin. Zvala se Dungeons & Dragons (D&D). Odmah po pojavljivanju stekla je veliki broj poklonika.

Osnovna razlika, a ujedno i prednost ove igre u odnosu na već postojeće društvene igre (tipa Monopol), je u tome što vi niste figurica koja skakuće po raznobojnim poljima, već ste osoba sa svim svojim vrlinama i manama. Vi ste kreirali lik koji ćete predstavljati i voditi kroz razne svetove i avanture. Pri stvaranju lika, igrač može da bira između više rasa: elf (vilenjak), human (čovek), dwarf (patuljak)...

Takođe birate i zanimanje lika: ratnik, čarobnjak, lopov. Svaki od izabranih likova ima svoje prednosti, ali i mane. Ratnik je izdržljiv i snažan, ali neinteligentan i ne poznaje magiju. Svi likovi imaju svoje fizičke i mentalne karakteristike (snaga, veština borbe, inteligencija...), koje se određuju bacanjem kockica. Kockice koje se koriste nisu standardne na koje smo svi navikli, već su to osmostrane, desetostrane (izgledaju kao prizme).

Jedan igrač (najčešće onaj koji se razume sva pravila igranja) predstavlja Game Master-a tj. osobu koja vodi celu igru i igrače kroz nju. Game master ima zadatak da osmisli zaplet priče u koju će igrači biti ubačeni. Pravi mozgalice i zamke, koje igrači treba da pređu da bi nastavili igru. Važan faktor u stvaranju atmosfere jesu magije, koje su jedan od glavnih obeležja FRP-a.

Biće vam lakše da shvatite način igranja kroz sledeći primer:

Mala grupa poznanika se okupila. Bacaju kockice i osmišljavaju likove. Tu je Nemanja u ulozi čarobnjaka, Igor kao ratnik i Miloš u ulozi lopova. GM: "Noć je. Sitna kiša pada, nebo je puno tamnih oblaka. Vas troje hodate blatnjavim putem, između malih i skromnih kuća usnulog grada. Uputili ste se u krčmu u kojoj treba da se nađete sa čovekom, koji će vas uputiti u misiju koju treba obaviti". (GM opisuje igračima sve što oni vide, čuju ili osećaju).

Nemanja (čarobnjak): "Okrećem se da proverim da li nas neko prati".

GM: "Ulica je potpuno pusta. Čuje se udaljen lavež pasa."

(GM u toku igre smišlja ovakve situacije. On je mogao reći i "Okreneš se i vidiš nekog pijanicu kako se tetura na kraju ulice". GM je pred početak avanture smislio da oni trebaju da dođu do krčme, zamislio je izgled okoline i likove koje će igrači možda sresti, a sve ostale detalje smišlja u toku igre).



GM: "Dolazite pred krčmu i vidite da ispred nje stoji stražar, koji osmatra okolinu".

Miloš (lopov): "Sigurno su znali da dolazimo. Moraćemo da uđemo neprimetno. Ja ću srediti stražara što tiše", (obraća se sada GM-u), "vadim duvaljku i strelicu za uspavljivanje i šunjam se koristeći zaklone".

GM: "Baci kockicu, da vidimo da li si se uspešno prišunjao". (Kockicama se određuje uspeh u nekoj radnji. Ako Nemanja dobije dobre brojeve, prišunjao se nečujno, a ako dobije loše, stražar ga je čuo i diže uzbunu).

Miloš baca kockice i dobija dobre brojeve što znači da je uspeo.

GM: "Stražar te nije čuo. Prišao si mu na 3-4 metra."

Miloš: "Nišanim mu u vrat i gađam".

GM: "Baci kockice da vidimo da li si ga pogodio". Miloš dobija loše brojeve.

GM: "Pogodio si ga u rame. Stražar je povikao, ali se onda pod dejstvom otrova zateturao i pao. U tom trenutku istrče dva ratnika i jedan čarobnjak iz krčme i potrče prema tebi (lopovu)". (GM smišlja reakcije svih neprijatelja i prijatelja u igri i upravlja njima).

Igor (ratnik): "Ja istrčim iz zaklona i bacim nož na najbližeg" (Igrači se mogu umešati bilo kada. Igor je mogao ostati u zaklonu i sakriti se, ali najbolja družina je ona koja se uvek međusobno pomaže).

GM: "Baci kockice ! "

Igor baca i dobija dobre brojeve.

GM: "Pogađaš jednog ratnika u rame, blizu vrata. Pada uz jauk. Čarobnjak se naglo okrenu prema tebi (obraća se Igoru) i počinje da izgovara neku bajalicu. Iz ruku mu naglo izleće plamen ka tebi".

Nemanja (čarobnjak) se obraća GM-u: "Hoću da zaštitim Igora vazdušnim zidom, koji će sprečiti vatrenu loptu da ga udari."

Baca kockice i dobija odlične brojeve.

GM: "Postavio si na vreme zaštitu i vatrena lopta se rasprsnu o nevidljivi zid, samo par metara ispred Igora".

Avantura će se nastaviti u sledećem broju.



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Na ovom mestu možete naći kompletna rešenja za najpoznatije igre. U ovom broju imamo pravu poslasticu za ljubitelje avantura: rešenje igre Tomb Raider The Last Revelation. Ovu odličnu igru izabrali smo iz jednostavnog razloga koji se zove - Lara Croft. Zato uživajte!

I DEO

Trening sa Von Croy-om



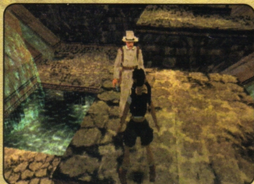
Pravila za ovaj trening su veoma jednostavna. Držite se Von Croy-a, ali dozvolite da vas on vodi. Pokupite sve stvari koje vidite, što se u stvari svodi na nekoliko zlatnih lobanja, i dopustite da on "otvori" sve zamke i provalije. Ne zaboravite da probate sve nove pokrete i trikove, dok u trci sa Von Croy-em ne morate da pobedite, jer se nivo završava isto, pobedili vi ili ne. Još jedna stvar koju treba da zapamtite. Nemojte da poginete, jer morate da završite ovaj trening kako biste ušli u prvi nivo. Sada bi trebalo da ste spremni za početak najlepše i najbolje avanture sa Larom Croft.

Nivo 1 : The Tomb Of Seth

Ovaj nivo liči na nastavak trening nivoa, jer vas polako uvodi u igru. Ima nekoliko protivnika koje treba da ubijete i skoro ništa više da vas uznemiri sem jedne zagonetke. Potrudite se da sakupite što više municije i zdravlja jer će vam sigurno zatrebati kasnije u igri. Pokupite sve svetleće rakete u naokolo i pohitajte ka čoveku sa bakljom. Pratite ga unutar pećine i pokupite sačmaru u prvoj rupi na koju ste naleteli.

Nastavite dalje u mrak prateći čoveka sa bakljom, jer vam osvetljava put. Škorpioni će vas malo usporavati, ali sa nekoliko metaka ćete ih srediti. Proverite sve rupe zbog municije i ubijte psa-kreaturu, koji će vas napasti posle. Blizu vrata na kraju pećine, naći ćete dve prve pomoći. Jedna je na steni, dok je druga skrivena desno od vas na uzvišenju. Pošto ste to pokupili, krenite niz hodnik do jednog hrama.

Pošto vam čovek osvetljava put, u trenutku će se spustiti kameni blok, dozvoljavajući vam da dosegnete do skrivenog prekidača u zidu. Takođe ćete naći prvu pomoć u suprotnoj rupi. Ubijte dva škorpiona koja ste oslobodili i nastavite niz hodnik. To pomeranje prekidača je sobu do koje ste došli ispunilo peskom, kako biste mogli da pređete i pokupite prvu pomoć i čudan zlatni objekat sa pijedestala. Pošto ste ovo obavili, otvoriće vam se vrata pored kojih stoji čovek sa bakljom, tako da se vraćate nazad u prethodnu sobu. Pratite čoveka u sledeću sobu.



➠

evo rešenja!





Onaj čudan predmet što liči na oko, savršeno staje u prorez na vaše desno, koje ćete za sada ignorisati i nastaviti da pratite čoveka do sobe na kraju stepenica. Pustite njega da otkloni zamku sa sečivom, pre nego što potrčite uz stepenice da pokupite drugi deo oka (Eye of Thorns). Potom spojite oba dela oka i stavite u prorez viđen ranije, da bi vam se otvorio zid kuda ćete proći i ubiti dva psa. Potrčite niz hodnik i uđite u glavni deo hrama. Slobodno se divite scenografiji i pođite levim putokazom.

Tu možete naći malo municije i prvu pomoć, ako vam treba. U svakom slučaju pratite putokaz kroz sobu, preko mostića od lave, pa niz stepenice. Kada on skrene levo, vi skrenite desno. Uđite u sobu sa vodom i primetićete vašeg tzv. vodiča kako stoji iza kapije, prođite kroz vrata desno, pa u hodnik do sobe od cigala. Povucite lanac koji se nalazi pored ulaza i gledajte "scenu". Sada vam je jedini izlaz odatle blokiran. Šta sada?

Da biste ovo rešili morate da zapalite svaku baklju na zidu, određenim redosledom da bi vam se otvorila kapija na kraju sobe. Palite baklje tako što skačete sa jedne osvetljene cigle do sledeće. Gledajući po sobi primetićete da zapaljene baklje izgledaju kao iskrivljeno slovo S. Morate da skačete sa cigle na ciglu kao da pratite slovo S u nazad, od dole ka gore. Ne dodirujte zid, ne skačite preko reda i nemojte da pređete kraj.

Ako ipak pogrešite, možete da restartujete zagonetku tako što ćete povući lanac koji se nalazi u hodniku pre ulaza u ovu sobu. Ovde ćete naći sačmaru, tako da vam se isplati čak i da niste pogrešili. Pokupite tajmer u obliku jajeta, koji je iza kapije koja se otvorila, i potom izađite kroz sledeću kapiju. Ponovo ste se našli u glavnom hramu. Idite levo do sledeće kapije i sačekajte vašeg vodiča. On će vam otvoriti kapiju pre nego pobegne sav preplašen. Ne obraćajući pažnju na njega, uđite u sledeću sobu i pokupite metkove za sačmaru sa postolja, potom se popnite na statuu i stavite jajoliki tajmer u ruke statue. Sledeća scena vam u principu govori kuda da idete. Ubijte škorpiona i vratite se nazad u glavni hram. Popnite se u glavu sfinge i puzite do sledećeg nivoa.

Nivo 2: Buriel Chambers (Odaje za sahranjivanje)

Ovaj nivo sadrži mnoštvo zamki i provalija i počinje tako što se vi nalazite u maloj sobi pored poluge, koju treba da povučete da bi vam se otvorila kapija kroz koju prođete, spustite se nizbrdo i pokupite "The Hand of Orion" (Ruku Oriona) sa poda. Odmah treba da skočite u levo da izbegnete šiljke iz poda i zidova.

Pođite niz sledeću padinu i pokupite municiju za vašu sačmaru da bi vam se otvorila kapija. Nastavite niz hodnik do heksagonalnog dela. Sa pravovremenim skokom izbeći ćete šiljke koji izlaze iz poda i zidova. Kako nastavite pravo naići ćete na dve vaze od kojih ćete razbiti levu da uzmete prvu pomoć. Izbegnite sledeću zamku sa šiljcima, kao i prethodnu.

Na dnu padine, stavite Ruku Oriona u prorez koji izgleda kao zvezda. Ovo će izgledati glupo, jer ste startovali odvratnu mašinu sa sečivima, ali tako treba. Sve što vam sada treba jeste malo više sreće i pravovremenog skakanja. Sačekajte da jedno od tih sečiva dođe do vas, pre nego što iz mesta skočite napred, pa levo, opet napred pa opet levo dok ne budete na sigurnom. Pratite hodnik do glavne odaje za sahranjivanje. Posle "filma" priđite početku sarkofaga i pokupite "The Amulet of Thorns".

Poteći će krv iz sarkofaga i iz kanalića u podu. Pratite kanale do sobe sa statuom u sredini i tri mrtvačka sanduka na zidovima. Pošto ste ušli u sobu, sanduci se otvaraju, u dva su mumije, a u trećem prva pomoć. Primetićete plavo-crvenu kocku pored jedne bare od krvi. Gurnite statuu na ovo i zadnja strana jednog kovčega će se otvoriti otkrivajući vam hodnik u koji ćete ući da vas odvede do jedne pećine. Upalite signalnu raketu i "uđite" u mrak ka dalekom svetlu.



Ubijte dva psa koja vas napadnu i nastavite ka svetlu koje je u stvari otvor u zidu. Levo od rupe je niz neravnomernih stepenika koji vode gore do svetla. Popnite se uz zid između dve statue i pucajte u dve urne na vrhu, gde ćete dobiti municiju i prvu pomoć. Idite u sledeću sobu gde se nalazi zlatna zmija na vrhu postolja.

Pošto ste to uzeli, dva prethodno mrtva tela na podu će oživeti i napasti vas, zato put pod noge, ne putem kojim ste došli već kroz otvor u zidu. Siđite nizbrdo i brzo trčite u levo koristeći dugme za trčanje, držeći se leve strane, da izbegnete šiljke iz zidova i sačekajte u levom ćošku, dok se soba ne napuni peskom. Popnite se i pratite tunel nazad do glavne sobe. Ali, ovog puta morate, pošto se popnete uz stepenice, da skrenete levo blizu vrha i pređete drveni most.

Pratite stepenice na gore i ubijte dva psa. Skrenite levo na vrhu i pažljivo se spustite niz rupu. Hodajte do kraja hodnika i istražite sobu ispod vas. Siđite do poda sobe i idite ispod šiljaka ka kamenim blokovima na sredini sobe. Popnite se na njih i povucite polugu, koja se nalazi na vrhu. Verovatno ste na putu do gore, primetili još jednu rupu u obliku zvezde, koju ćete uskoro iskoristiti. Vratite se do poda, i krenite nazad do ulaza u sobu, gde se otvorila još jedna kapija. Da dosegnete do skrivenog predmeta u zidu, pomoći će vam dva bloka kod kamene ograde u podu, onda nastavite kroz novi tunel. Popnite se uz merdevine na kraju tunela i povucite polugu. Ovo će rotirati glavnu sobu za 90 stepeni. Zato se vratite do glavne sobe i spustite se niz prvu rupu u podu na koju naiđete i pokupi-



1 igrač

Memorijska kartica 2 - 10 blokova

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Tomb Raider: The Last Revelation
Izdavač: Eidos
Sistem: PAL
Žanr: Avantura


PlayStation



te "The Hand of Sirius" (Ruka Siriusa). Idite niz hodnik i izađite iz njega na kraju. Preskočite blokove i puzite ispod šiljaka koji su na vrhu. Trebalo bi da sad gledate u rupu u zidu, ispred i ispod vas. Preskočite je i polako hodajte duž ivice unutrašnje rupe.
Siđite niz merdevine i povucite lanac u sobi ispred vas. Ovo će vratiti glavnu sobu u prvobitan položaj. Popnite se nazad u glavnu sobu, izbegavajući dva zombija koja su oživela, i popnite se tamo gde ste videli onu rupu u obliku zvezde (Da li se sećate?).
Stavite tu "Ruku Siriusa" i pogledajte u desno. Konopac koji se pojavio će vam pomoći da pređete do rupe na kraju sobe. Pokupite Zmijski amblem i pratite tunel ubijajući usput tri psa, dok ne stignete nazad do glavne pećine. Sad kada imate oba amblema, možete da prođete kroz vrata hrama (vrata sa stubovima). Ali, prvo morate da se vratite do kamenih stepenica, popnete se gde ćete naći rupu sa skrivenim predmetom. Pošto prođete vrata hrama, postavite dva amblema u odgovarajuće proreze i izbegnite mumiju dok se soba ne napuni dovoljno, da biste bili u stanju da izađete na svetlost dana.

Nivo 3: Valley Of The Kings (Dolina Kraljeva)

Kad izađete na svetlost dana, budite spremni da pucate na sve strane. Svaki ubijeni će nešto da ispusti, ali jedan će ispustiti svežanj ključeva. Pošto uzmete ključeve od džipa, pokupite municiju i prvu pomoć, uključujući i skriveno u maloj pećini levo, odakle ste izašli.
Dotrčite do džipa, sedite i pratite drugi džip kroz pećine. Bilo bi dobro samo da ga pratite i da se ne približite suviše blizu, jer će vozač početi da izbacuje granate. Samo polako pratite pećine, gazeći sve što vam se nađe na putu. Ima nekoliko delova koji su malo nezgodni, kao npr. deo gde treba da vozite do rampe i preko provalije, ali ako vozite sporo i pažljivo biće sve u redu. Možete da izađete iz džipa bilo kada, ali nećete ništa naći u okolnim rupama, koje sadrže samo alternativne puteve, ako idete peške.

Nivo 4: KV5



Možete ostati u džipu za ovaj nivo, gde ćete videti Laru kako vozi kroz opasne pustinje i zgrade pune zamki. Zato bi bilo pametnije da vozite sporije, jer je teže da se izgubite, a lakše vas raznesu mine. Kada dođete do zgrade prekrivene skelama, morate da izađete iz džipa da malo pucate u "loše momke", u tom trenutku se zatvorila kapija ispred vas i zato morate da nađete polugu da biste je otvorili.
Dobro istražite skele, jer ćete naći dosta municije i prve pomoći. Da biste došli do poluge morate se popeti na vrh desne skele i pomoću užeta se prebaciti na drugu stranu. Skočite uvis i uhvatite se za polugu da je aktivirate. Siđite dole, sedite u džip i prođite kroz sada otvorenu kapiju. Vozite uz padinu, menjajući strane da biste izbegli lopte sa šiljcima, i polako vozite do sledećeg dela sa pećinama, pošto se tu nalazi dosta rupa u koje možete da uđete.
Iz rupe izađite na dine. Najbrži i najbezbedniji način da pređete dine je da se držite desne strane do kraja, sem onda kada treba da skrenete levo. Budite pažljivi pri izbegavanju rupa i ljudi na skelama, a možete da preskačete rupe do mile volje i rušite skele, da posle gazite ljude koji su pali, sve dok ne umru. U svakom slučaju, stižete do jedne male pećine u koju ćete ući, i završiti nivo.

Nivo 5: Temple Of Karnak (Karnakov Hram).

Posle "filma", Lara stiže do hrama. Popnite se preko šljunka do velike "Igle". Spustite se do dvorišta i ubijte dva škorpiona pre nego što pokupite prvu pomoć kod "Iglinog" podnožja. Krenite kroz srednja vrata sa vaše desne strane. Popnite se na prvi kameni blok i pokupite municiju. Sada pošto ste "napunjeni", vratite se do velike "Igle" i uđite na vrata sa stubovima. Prođite vrata i krenite uz brdo.



Dok trčite, Lara će gledati na njenu desnu stranu i to znači da tuda treba da idete. Popnite se uz rupu, preskočite platformu, pritisnite dva skrivena dugmeta u rupama da otvorite kapije iza vas. Doskočite do dve kapije i pokupite i prvu pomoć i municiju pre nego što uzmete prvu "Kanopsku teglu" sa pijedestala.
Sa još nekoliko skokova, moći ćete da dohvatite još malo municije sa poslednje platforme. Sada se spustite na zemlju, skočite u vodu, plivajte pravo dok ne vidite rupu u zidu, kroz koju ćete proći i pratiti taj tunel. Posle nekog vremena, naići ćete na malu rupu iznad vas, gde ćete na trenutak izaći iz vode i naći sakrivenu municiju. Opet ćete u vodu, nastavite pravo do kraja tunela i skrenite levo, gde ćete naći još municije i prvu pomoć. Sada možete da se vratite kuda ste došli, izađete iz vode i odete na otvoreno. Skrenite levo i krenite preko šljunka.
Na drugoj strani ćete naići na ruševine. Gledajte okolo dok ne vidite rupu u podu u koju ćete ući i izaći na drugi kraj. Sada ste u sobi sa širokim stepenicama, koje vode do velikog lonca sa dva prazna bazena na bokovima! (Šta da radim kad tako izgleda). Iskoristite Larine penjačke sposopnosti da pređete preko jednog od bazena i pritisnete dugme iznad jednog bloka na drugom kraju. Sada se spustite na stepenice i trčite do vrha da biste pritisli još jedno dugme unutar vrata, koja ste maločas otvorili.
Ovo će spustiti lonac, ispod kojeg ćete naći jednu rupu koja vodi u još jednu sobu ispod. Spuštajući se u sobu naći ćete se između dve statue. Idite iza leve statue i postavite "Kanopsku teglu" u za to predviđeno mesto. Pogledajte iza sebe, u desno, i videćete usku rupu u zidu u koju ćete se nekako uvući i dopuzati do izlaska iz hrama. Pohitajte nazad do "Igle" i ponovo prođite kroz vrata sa stubovima, jer su se unutra sada nova vrata otvorila, kroz koja ćete proći i spustiti se niz padinu.

Nivo 6: The Great Hypostyle Hall (Veliki Hipostil Hol)

Izađite iz rupčage i istrčite na svetlost. Skrenite levo i pokupite municiju i prvu pomoć između stubova. Ponovo

➠

Ime: Lara Croft
Nacionalnost: Engleskinja
Datum rodjenja: 14.februar 1968.
Mesto rodjenja: Wimbledon, London
Bračno stanje: Neudata

Krvana grupa: AB negativna
Visina: 5ft 9in (175 cm)
Težina: 9st 4lb (60 kg)
Boja kose: Crna
Boja očiju: Smedje





izađite i trčite na drugu stranu područja. Uđite u rupu koju ćete istražiti i naći dosta municije i prve pomoći. Dobro pogledajte i krovni deo, jer se tu nalazi veći deo toga. Pošto ste se nakupili, potražite jedini izlaz iz te prostorije, dugačak i širok tunel. Trčite do kraja tunela i preskočite provaliju sa jednog kamena koji štrči. Ovo ćete uspeti samo uz trčanje. Skrenite desno po dolasku do sledeće sobe i onda opet desno. Hodajte do kraja kose sobe i skrenite levo. Vrata su se tu otvorila, prođite kroz njih, spustite se niz padinu i pređite u sledeći nivo.



Nivo 7: The Sacred Lake (Sveto Jezero)

Izađite iz rupe i krenite napolje, gde ćete se susresti sa velikim gmizavcem i dva šišmiša, tako da ćete moći da se popnete na stenu i lakše ih ubijete. Krenite onda levo gde je još jedan gmizavac koga ubijate, a zatim pratite stazu u desno do vode koju ćete preplivati i izaći na plažu gde poubijate sve vrste gmizavaca.



Pohitajte uzbrdo i na desno gde se nalazi kameni ulaz, ulazite i ubijate sve slepe miševe. Trknete do baklje i bacate je u rupu, zatim polako dođete do ivice i okrenite se ka ogromnom bambusovom štapu. Sada treba da se odmaknete malo od ruba i da skliznete, i pre nego što stignete do kraja skočite na bambusov štap. Popnite se uz štap i kako se približavate vrhu okrenite leđa drugom štapu. Pritisnite dugme za skok tako da doskočite na platformu drugog štapa. Popnite se do kraja ove platforme i saltom unazad skačete na ivicu. Sada uskačete u rupu i puzeći dolazite na drugi kraj gde povlačite lanac da biste otvorili spoljnu kapiju.

Vratite se nazad do bambusovih štapova, spustite se niz njih što više možete i uskočite u vodu. Pratite tunel do jezera napolju. Otvarajući kapiju, oslobodili ste dva krokodila koja ćete ubiti samo ako izađete napolje i raznesete ih. Vratite se u vodu i doplivajte do centralne strukture. Na dnu jezera se nalaze dve rupe, jedna vidljiva i druga pokrivena, baš koja vama treba. Da biste je otvorili potrebno je da nađete polugu koja se nalazi ispod kamenog bloka, suprotno od kapije kroz koju ste doplivali. Kada to uradite punim plućima zaronite u rupu. Povucite vrata na dnu i pratite uzan tunel, i kada dođete do T- raskršća idite levo pa desno po još vazduha. Sada opet zaronite i odmah izronite. Trebalo bi da se nalazite u sobi sa ogledalom na zidu. Pogledajte u tavanicu sobe u ogledalu i videćete skrivenu rupu, do koje doplivate i izađete napolje. Pratite tunel da nađete drugu "Kanopsku teglu".

Vratite se u vodu i idite natrag do jezera. Zaronite u drugu rupu i pratite tunel da završite nivo.

Nivo 8 :Temple of Karnak - Part 2 (Karnakov Hram - 2 deo)

Podvodni tunel u kojem se nalazite vas dovodi nazad do Karnakovog Hrama. Pronađite dve statue i postavite "Kanopsku Teglu" na svoje mesto iza statue, koje će delimično zamrznuti vodu u sledećoj sobi da biste mogli da hodate. Popnite se uz stepenice na drugoj strani vode i uđite u tunel iza. Popnite se u sledeću sobu i dođite do ivice rupe. Pogledajte dole u vodu i ubijte dva krokodila koji plivaju unaokolo. Uskočite u vodu i zaronite da pokupite municiju. Plivajte do tunela iza dva stuba i pritisnite dugme koje se nalazi na kraju. Sada izađite i pokupite statuu Sunčane Godese (Sun Goddess) i Hipostilin ključ (Hypostyle key).
Sada treba da se vratite do dva stuba koja su zamrzla vodu, pa kroz uzan tunel napolje u dvorište do velike Igle, gde treba da ubijete nekoliko neprijatelja. Krenite ka Hipostilinom holu da biste završili ovaj nivo.
Ako se setite gde se to nalazi, pogledajte kraj 5. nivoa.

Nivo 9: The Great Hypostyle Hall - Part 2

Izađite iz rupe i krenite ka sunčevoj svetlosti, gde će vas napasti čovek sa mačem obučen u crveno-crno. Ubijte ga, skrenite desno i uđite kroz rupu u sledeću sobu, gde ćete ubiti crveno-crnog nindžu. Nemojte se truditi da ga ubijete dok maše mačem, jer odbija metkove, nego sačekajte pre nego što se spremi da napadne i upucajte ga.
Izađite iz ove sobe isto kao pre i spremite se za jos dvojicu nindža pre velike provalije. Kada ih ubijete preskočite provaliju pomoću kamenog spruda. Pohitajte u desni najdalji ćošak sledećeg dela gde je uzan tunel u koji ćete se popeti i iskoristiti ključ za bravu. Pošto uđete u sledeću sobu ubijte trojicu nindža. Sada se popnite gore i pomoću rešetaka na tavanici, kao majmun, pređite do sledeće sobe gde imate dosta toga da pokupite, pod uslovom da ne padnete, jer ćete morati ispočetka iz prve sobe.
Cilj vam je da prođete do prvog hola koristeći rešetke i platforme da dosegnete polugu na desnoj strani zida. Vratite se do prvog hola i popnite se do sledećeg nivoa. Pređite sada zatvoren most i upucajte braon kamen na stubu, koji će otvoriti rupu u podu. Polako siđite do poda i uđite u rupu. Popnite se uz stepenice i potrčite niz hodnik, skrenite levo u još jednu sobu gde ćete videti zašiljen stub sa lancem pored njega.
Ova soba je srednja od ukupno tri, svaka ima zapaljive štapove. Potrebno je da ih okrenete ka zašiljenom stubu. Izađite iz ove sobe, skrenite levo pa opet levo. Popnite se uz merdevine i uđite u sledeću sobu. Morate sada da posetite tri sobe da biste okrenuli zapaljive štapove ka centralnom stubu.



Obrazovanje:
Privatna škola (3-11 god.)
Srednja škola za devojke u Wimbledon-u (11-16 god.)
Gordonstoun škola zatvorenog tipa (16-18 god.)
Škola u Švajcarskoj (18-21 god.)





Možete da vidite kuda su okrenuti gledajući kroz pod. Jednom kad ih pravilno postavite, povucite lanac da ih startujete i razbijete glavni stub. Na vrhu stuba se nalazi zlatni kamen koji treba da se kombinuje sa statuom Sunčane Godese. Sada se spustite u rupu ispod ulaza u jednoj od soba sa štapovima, potrčite da biste završili nivo.

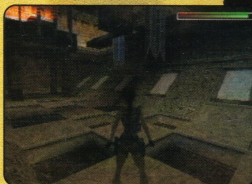
Nivo 10: Sacred Lake - Part 2

Pojavljujete se iz tunela na deo svetog jezera koje ste možda ili niste videli. Poenta je da Sunčanu Godesu kombinujete sa Zlatnim Kamenom i stavite to u sredinu ostrva, da vam se otvore troja vrata. Vrata na vaše levo i desno sadrže samo prvu pomoć i municiju, dok su vrata ispred vas ta koja vama trebaju.
Pucajte u slepe miševe i popnite se na peščani kamen u sredini sobe, sa koga ćete skočiti u vis, uhvatiti se za plafon i kao majmun preći na drugu stranu gde se nalazi uzana rupa u koju ćete ući i ići do kraja. Sada možete i levo i desno. Levo je ćorsokak, ali ipak malo uzi municije. Dakle, desno krenite puzeći i onda se popnite do sledećeg nivoa i stanite kod ogromne provalije koju ćete preskočiti uz trčanje.
Spustite se do platformi i skrenuvši levo moraćete uz trk da naskočite na zakošen blok. Kada se nađete na njemu upucajte šišmiše i polako se spustite do sledeće sobe. Pokupite uzi municiju i signalne rakete iz male sobe, pre nego što izađete na sunčevu svetlost. Dotrčite do kapije sa druge strane čistine i gledajte "film".

Nivo 11: The Tomb of Semerkhet (Semerketova Grobnica)



Pucajte u dve vaze i spustite se niz padinu, a najezdu buba ćete izbeći ako se zakačite na plafon i pređete do naredne sobe i uz pomoć bambusovog štapa se spustite do sobe ispod. Pokupite baklju pored vatre, zapalite je i uđite u narednu sobu, gde ćete po ćoškovima istražiti sve tri rupe i potom se vratiti u gornju sobu, jer su se otvorila vrata. Prođite kroz njih i otvorite skrivena vrata sa vaše leve strane.
Trčite do kraja tunela i spustite se u ogroman tunel. Iza vas se nalaze stepenice koje vode do zemlje, vi ćete otići levim stepenicama, ali nemojte još ući u glavnu sobu, prvo se popnite na merdevine sa vaše desne strane. Ubijte dva psa sa distance i uđite onda u sobu. Dotrčite do kraja i stanite ispred tri plamena. Kada se desni plamen ugasi, brzo dotrčite do rupe i pritisnite skriveni prekidač, brzo skočite unazad da izbegnete opekotine. Idite do srednje rupe, koja je sada bezbedna, i pritisnite skriveni prekidač.
Kameni blok desno od plamena je pao, otkrivajući još jednu sobu. Uđite u nju i iza ćoška ćete naći još šest rupa sa plamenovima, koje ćete proći na isti način kao i prethodne tri, da biste podigli platformu u prethodnoj sobi i time otvorili izlaz iz druge sobe. Da biste izašli iz ove sobe potrebno je da se kao majmun verete preko rupčage i odete levo. Kada se nađete u glavnoj sobi, popnite se na upaljenu žičanu platformu i sa nje skočite na platformu na sredini sobe. Izbegnite plamen, pritisnite skriveni prekidač, vratite se na zemlju i krenite niz padinu.
Pokupite The Rules of Senet (Senetova Pravila) i vratite se skroz do velike odaje, gde ćete ispitati Pravila i otrčati do drugog kraja sobe. Popnite se uz stepenice do balkona za igranje, gde ćete opet pročitati Pravila i početi da igrate tako što ćete skakati na određen deo, prvo birajući neku od boja. Igra je jednostavna, pomerajte jedno po jedno i završićete je. Kada se platforme podignu, siđite niz merdevine i istrčite do kraja stepenica.



Skakajući sa platforme na platformu doći ćete do krajnjeg dela gde pratite bilo koje stepenice do sledeće sobe. Ubijte dva psa i nastavljajući dalje, usput razbijajući vaze sa manje važnim stvarima, dolazite do rupe u podu u koju se spuštate, ne obraćajući pažnju na pod prekriven bubama. Popnite se uz jednu motku na kraju sobe i uđite u sledeću sobu, koja sadrži tri ogledala, svaki reflektuje svetlost na centralni blok. Pratite hodnik iz sobe do bambusove motke, na koju se penjete i ulazite u sledeću sobu, koja se nalazi iznad one sa ogledalima.
Potrebno je da blokirate svetlosne zrake, pomerajući kamenje na odgovarajuće obojenu ploču i kada ste to uradili vratite se do sobe sa ogledalima, spustite se niz rupu u podu i pratite tunel u sledeći nivo.

Nivo 12: Guardian of Semerkrht (Čuvar Semerkrht-a)

Spustite se niz rupu, pa niz padinu. Uđite u hodnik izbegavajući oštrice. Pošto uđete u sledeću sobu pogledajte mapu na podu, skrenite levo, popnite se u rupu, upuzite desno u pukotinu i pojavićete se u ogromnoj sobi sa plamenom u jednom kraju. Okrenite točak nekoliko puta, da biste podigli vrata na kraju sobe i pošto ste ih digli do kraja, u trku preskočite platforme pre nego što se zatvore.
Platforme sadrže zamke sa sečivima i zato vam je brzina neophodna. Pošto ste to prošli naskočite na podignutu platformu, pokupite Golden Vraeus (Zlatnog Vreusa) sa pijedestala i vratite se nazad do sobe sa mapom na podu. Postavite Zlatnog Vreusa u centar zlatnog trougla na zidu koje će aktivirati spravu iznad mape, a koje će za uzvrat otvoriti jednu od modela piramida, odakle ćete uzeti ključ i staviti ga u rupu u zidu pored vrata sa zamkom.
Pošto su se vrata otvorila, prođite kroz njih i krenite kroz hodnik, sve dok ne dođete do poluge, i u tom trenutku će se pojaviti ogromna crna zver. Zato brzo povucite polugu i krenite kroz vrata odakle je došla zver i pratite hodnik do ćorsokaka i u rupi u zidu ćete naći baklju. Vratite se malo nazad i upalite baklju sa malo vatre sa zida. Sada se vratite tamo gde ste našli baklju, izbegavajući zver, i upalite dve stvari da biste otvorili vrata.
Idite niz tunel gde ćete naći sobu sa municijom, prvom pomoći i zamkama sa sečivima. Sada je potrebno da se vratite do poluge i pogledate u plafon. Tu ćete se popeti na rešetke, kao majmun preći celom dužinom sobe i provući ➠

Sport:
Nije timski igrač. Dok je bila u Gordonstoun-u otkrila je penjanje po stenama i odlazila je u planine za vreme dok su drugi vežbali tenis. Kao dodatni predmet uzimala je časove streljaštva i odmah je bila upadljiva. Međutim snaga koju su njeni prsti stekli penjanjem po stenama postala je korisna kada je počela da povlači obarač u stvarnosti.





se kroz rupu kad dođete do nje. Pužite kroz tunel i doći ćete do sobe sa 4 plamena otvora koja ćete dvaput pregledati (sva 4).



Kada se pojave bube u sobi, vreme vam je da idete, pa se vratite do hodnika sa zveri i doskočite na pod. Stanite ispred vrata na kraju hodnika i kad zver krene na vas vi se izmaknite, da bi ona razvalila vrata.
Kroz tunel dolazite do sledeće sobe, gde se nalaze tri prekidača na tri stuba.
Potrebno je da naterate zver da vas napadne kako bi istom tehnikom udario u prekidače, aktivirao dvoja vrata, a vi ćete ući prvo na desna i istražiti balkon, zbog municije i prve pomoći. Vratite se i uđite na leva vrata, da završite nivo.

Nivo 13: Desert Railroad

Povucite polugu da otvorite vagonska vrata, dođite do ivice i skočite do sledećeg vagona. Uđite u sve sobe, pokupite municiju i prvu pomoć, ubijte nindžu i izađite. Sada morate da budete između dva otvorena vagona da biste ubili dvojicu nindža, a da vi ne zaginete. Posle ovog idite na sledeći vagon, dođite do merdevina i popnite se na krov. Pošto prođete svetlo, pojaviće se nindža koga ubijate i posle toga ulazite u sledeći vagon.
Isto uradite ovde, ali se vratite na krov da biste došli do otvorenog vagona spolja. Da biste prošli zelenu nepromočivu tkaninu morate se zakačiti sa strane vagona i tako preći dok ponovo ne možete da se popnete. Doskočite do poslednjeg vagona i ubijte nindžu. Spustite se iza vagona, uhvatite se za ivicu i provucite se unutra da pokupite municiju i ponovo izađite na krov, krenite par koraka napred i spustite se na desnu stranu vagona. Držeći se za ivicu pređite do rupe u koju ulazite da pokupite municiju i pajser.
Iskoristite pajser na polomljenoj ručki poluge na podu i ubijte nindžu. Izađite onda iz vagona i uskočite u sledeći. Pređite zelenu tkaninu i ubijte dve nindže. Uđite u vagon i sa pajserom otvorite sanduke gde ćete naći skrivenu sobu sa kul bacačem granata. Kada ovo uzmete krenite nazad ubijajući nindže po potrebi.
Kada se opet zateknete u prvom vagonu, iskoristite pajser da otkačite sve vagone sem vašeg i lokomotive, čime završavate nivo.

Nivo 14: Alexandria

Uđite u tunel i ubijte dve škorpije koje šetaju u mraku. Nastavite uz stepenice do Town Square-a (Gradski Skver) koji ćete dobro istražiti, jer postoje skrivene uličice sa municijom, ali i neprijateljima. Kada uđete u glavnu zgradu naići ćete na starog prijatelja koga ćete saslušati pre nego što pokupite municiju sa stola i izađete na balkon gde skrećete levo i ubijate dva čuvara.



Dođite do mesta gde su oni stajali i odatle do narandžastog krova. Skrenite iza ćoška i spustite se do poluge odakle ćete do poda, pa uđite u kuću gde se nalazi skrivena municija. Izađite iz kuće, skrenite desno pa opet desno i istražite uličice da završite nivo.

Nivo 15 Coastal Ruins (Priobalne Ruševine)

Krenite niz stepenice do ulice. Skrenite desno i uđite u "Egipatsku avanturu". Dok istražujete kuću držite se leve strane dok ne uđete u veliku sobu sa ogledalom. Pogledajte u njega i videćete da je pod drugačiji nego što izgleda. Postoje zamke sa šiljcima. Uz pomoć ogledala uspećete da uzmete luk i strele sa druge strane sobe. Iskombinujte ovo sa laserskim nišanom i dobićete moćno oružje. Zatim dolazite u sobu gde ćete morati da pogodite mete za određeno vreme.Ako to ne uradite padate pravo na šiljke. Zato pucajte!

Prava stvar biće da opremite strele sa eksplozivom i jednim pogotkom deaktivirate šiljke. Skočite do poda i pokupite novčić, koji se u međuvremenu pojavio. Vratite se do sobe sa ogledalom, a zatim u sledeću sobu i iskoristite novčić na mašini. Popnite se uz konopac, koji se pojavio, i pokupite dršku od metle i kuku iz zida. Kombinujte jedno drugo i vratite se do poda. To možete da iskoristite da biste dohvatili ključeve koji se nalaze u rupi kod ulaza u "Egipatsku Avanturu". Sada slobodno možete da izađete iz kuće zabave i skrenete desno. Krenite ka vratima, a zatim niz stepenice. Preskočite vodu i uđite u usku rupu.
Izađite na drugu stranu i trčite kroz hodnik do stena. Možete istraživati vodu, ali nećete naći mnogo toga. Krenite do vrha stena, uđite na bojište i ubijte dva kostura sa eksplozivnim strelama. Popnite se do mesta odakle su se pojavili kosturi i iskoristite ključ da otvorite kapiju. Trčite duž hodnika da biste završili nivo.

Toliko za ovaj put. U sledećem broj naći ćete nastavak Larinih avantura i rešenja ove odlične igre.



Posao:
Lara ne smatra ulazak u grobove za posao, jedva za stil života, mada je bila poznata u otkrivanju arheoloških vrednosti na zadacima. Veći deo njenog avanturističkog života Lara posvećuje pisanju putopisa. Do sada je napisala knjige: "Tyrannosaurus pridikuje na mojoj glavi" i "Ubitačno Velikostopalo". Njena glavna žalba je da nema vremena za pisanje.





STROGO POV.

Virtual Fighter 3tb

Igraj kao Durala i razne pozadina

Igraj kao Silver Dural:
Idi na "Character Selection" i pritisni start+X+A

Igraj kao Gold Dural (trening mod):
Idi na "Character Selection" opciju i pritisni start+Y+A

Arkadna pozadina:
Idi na "Stage Select" opciju i dozvoli da vreme istekne.

Druga pozadina (trening mod):
Drži START i pritisni A desno, pre nego što izaberete mesto borbe.

Twisted Edge Extreme Snow.

Extra daske, borderi i poeni

Sve daske:
Da biste dobili Midway, Top Gear Rally i XXX6 morate da pobedite u svim trkama. Da dobijete dasku Bucky završite "stunt mod".

Skriveni borderi:
Da dobijete Nieno, Ben, Boreth i Tok u ukupnom plasmanu završite kao prvi u "competition mod"-u.

Extra poeni:
Pre nego što dođete do ogromnog opasnog skoka pritisnite:
levo+A ili desno+A. Držite R sve vreme i dobićete mnogo poena.

Nagano 98 Winter Olympic

Da uvek dobijete zlatnu medalju

Na naslovnom ekranu pritisnite: gore, dole, levo, desno, △, ○, ■, levo, levo, desno, ✕, dole, dole, gore, △, ✕

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Super Mario Brothers Dlx



Gomila trikova

Super Mario trik za super igrače:
Prvo dođite do nivoa 5-1. Na početku ćete naći kornjaču na koju naskačete da je ošamutite i šutnite je napred. Trčite za njom držeći dugme b i napred. Kada ih sve pobije dobićete extra život. Posle toga se ubijte i ponovite ove korake dok ne sakupite 300,000 poena. Pošto izgubite sve živote upišite se i vratite na glavni meni. Tu ćete naći Luiđijevu glavu koju ćete izabrati i imaćete Super Maria za super igrače!



Vatrena moć protiv Boo-a:
Kada uspete da dođete do "You vs Boo", kliknite na Boo-a i na ekranu gde birate nivo pritisnite Select i Mario će se pretvoriti u Super Maria.
Uradite to opet i pretvoriće se u Strašnog Maria, a zatim još jednom i pretvoriće se u običnog Maria. VAŽNO: Ovo radi i u vs modu protiv prijatelja.

"Izgubljeni nivoi":
Imate problema da dostignete 300,000 poena koji su potrebni za ulazak u Izgubljene nivoe? Najlakši način je da igrate igru "Fortune Telling" dok ne dobijete Princezininih "Veoma Srećnih" 5 dodatnih života. Sada počnite igru sa 10 života i igrajte do kraja. Sakupite svaki novčić i ponekad razbijte koji kameni blok.
Uvek pokušajte da se uhvatite za vrh barjaka. Negde oko petog nivoa ćete već imati dovoljno poena da se kvalifikujete.

10 života:
Ovo radi samo kad startujete novu igru. Na glavnom meniju izaberite kutiju igračaka i počnite sa kartaškom igrom. Igrajte sve dok ne dobijete veoma srećnu kartu na kojoj se nalazi Princeza. Izađite odatle i počnite novu igru sa 10 života!

Igrajte kao Luigi:
Da njega dobijete treba da odmah posle warp sobe izaberete sačuvane igre, i dolazite do mape. Pritisnite select i Mario će biti Luigi!

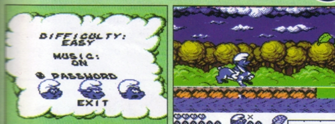
Prebacite se do nivoa 7, 8, ili 9:
Idite do nivoa 4-2. Odatle idite desno do prve nakrivljene platforme (ispod 3 kutije) i prođite ispod svake da nađete tri skrivena bloka. Koristeći ove blokove udarite u prvi plavi blok da dođete do stabljike na koju se popnete.





Smurf's Nightmare





Skriveni nivoi

Rabbit race:

Na glavnom meniju izaberite "Options", a zatim "Password". Ukucajte sledeću lozinku: na prvo mesto stavite štrumfa sa naočarima, u sredinu štrumfa sa olovkom iza uveta, a na poslednje mesto štrumfa sa otvorenim ustima. Ovo će vas dovesti do staze gde ćete jahati zeca da biste pronašli ključ za sledeća vrata.

The strange planet:

Da biste došli do planete stavite smurfa sa mehurom oko glave na prvo, smurfa sa otvorenim ustima na drugo i smurfa sa naočarima na treće mesto.



Xena: Warrior Princess

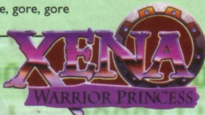


Energija, štit i preskakanje nivoa

Nepobedivost:
Idite do glavnog menija i pritisnite: gore, gore, gore, ○, ■, gore, desno, levo

Puni energija i štit:
Idite do glavnog menija i pritisnite: △, ■, △, ■, ■, gore, gore, gore

Preskakanje nivoa:
Idite do glavnog menija i izaberite NEW GAME. Onda ispritiskajte sledeće tastere: △, ■, ○, △, ■, gore, gore, gore



Cool Boarders 2



Nova garderoba i ekstra staze

Drugačija odeća za devojke:
Da biste dobili ovu odeću idite do glavnog menija i izaberite "Competition". Pritisnite tastere sledećim redom: dole, R1, gore, dole, R2, gore, R2, gore, gore, R1, dole, dole, R2. Tada će spiker reći: 'Here we go!'
Napomena: Ove nove uniforme važe za sve osim za "Competition" mod.

Ekstra staze:
Da biste dobili extra tri staze u free-style modu uradite sledeće: Idite na glavni meni i izaberite sledeće opcije po ovom redosledu, i to za manje od 4 sekunde:

Competition
Big Air
Freestyle
Option
Boardpark
Halfpipe
Freestyle.



Zatim držite na dole i ■ i uđite u mod "Freestyle" za 2 igrača. Pustite ■ i držite dole L1, L2, R1, R2 + ■ i dok to držite pritisnite X. Sada biste trebali da imate ekstra tri staze u modu za 1 igrača kao i u freesyle modu za 2 igrača.

Napomena: Ovo je trik za Austrijsku verziju igre dok za Evropsku koristite ■ umesto ○.

Snowboard Kids



Sve tajne i brži start

Brži start:
Da startujete brže od svih, na početku trke, pre nego što se pojavi znak "Go", držite džojstik ka napred i pritiskajte dugme A što je brže moguće.

Svi karakteri, daske i staze:
Na početku glavnog menija gde piše "Start" uradite sledeće: dole na džojstiku, gore na džojstiku, dole na kursorskim tasterima, gore na kursorskim tasterima, dole + C, gore + C, L, R, Z, levo na kursorskim tasterima, desno + C, gore na džojstiku, B, desno na kursorskim tasterima, levo + C, onda pritisnite Start. Ako ste ovo uspešno uradili čućete "Yeah".

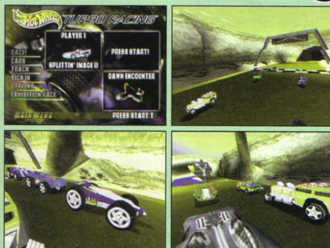






Hot Wheels: Turbo Racing





Velike gume, mala kola ...

Pritisnite sledeće tastere na glavnom meniju:

Beskonačni turbo:
R2, L1, ■, △, R1, L2, L1, R2

Mala kola:
■, R2, L2, △, △, L2, R2, ■

Velike gume:
■, △, ■, △, R1, R1, L2, L2

Drugačiji zvukovi:
R2, R1, L2, R2, ■, △, L1, R1

Drugačija grafika:
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2

Tow-Jam Automobil:
■, △, L1, R1, L2, R2, ■, △

STROGO POV.

Army Men 3D



Sva oružja i nevidljivost

Sva oružja:
Za vreme igre pritisnite pauzu i pritisnite sledeće tastere: ■, ○, R1, L1, R1+R2

Nevidljivost:
Za vreme igre pritisnite pauzu i pritisnite sledeće tastere: ■, ○, L1, L1+L2

Cool Boarders



Lako biranje

Ovo nije nikakav trik već ušteda vremena! Kad birate stazu, board ili lik u bilo kom modu pritisnite i držite R1. Onda pritisni levo ili desno da bi promenio izbor bez da ulazite u glavni meni.



Snowboard Kids 2



Sve tajne

Sve staze, karakteri, i daske:
Idite na "Glavni Meni" i ukucajte: Z, B, C + gore, dole, levo na džojstiku, desno na džojstiku, gore, R, Z, A

Big Air



Sve staze, likovi i bordovi

Otvoriti sve likove i staze:
Idite do ekrana gde se bira muzika i pustite "Dammit (blink 182)" pesmu. Onda izaberite "blink 182 (untitled)" i izađite. Konačno, idite do ekrana gde birate likove, pritisnite i držite: ■+△+○+X

Sve staze:
Idite na glavni meni i brzo ispritiskajte sledeće tastere: desno, levo, desno, levo, ○, ■, ○, ■. Onda izaberite bilo koji FreeRide Mod.

Svi bordovi:
BRZO pritisnite sledeće tastere na glavnom meniju. Idite do menija gde birate bordove i izaberite Pitbull.

Steve:
desno, levo, desno, levo, ■, ■, ○, ○

Jimmy:
desno, levo, desno, levo, ■, ○, ○, ○

Daniel:
desno, levo, desno, levo, ○, ■, ■, ○

John:
desno, levo, desno, levo, ○, ■, ■, ■

Big Air:
desno, levo, desno, levo, ■, ■, ■, ○

big air

Rush Down

Main menu / Arcade mode

Pristup svim stazama

Dok ste na aglavnom meniju pritisnite sledeće tastere: gore, gore, dole, dole, levo, desno, levo, desno, △, ○, △, ○

SEGA RALLY

Sega Rally 2

Sve staze, ekstra kola ...

Sve staze/Sezone:
idi na glavni ekran i pritisni: gore, levo, dole, desno, B, A, B, desno, dole

Promena boje kola:
Pritisni "L" pri biranju kola.

Promeniti detalje staza (smanjiti):
Kada birate stazu ili pri modu "mode selection screen" pritisni "Y" or "R".

Povećavanje brzine frejmova:
Idi na "Main Menu" i pritisni: gore, A, dole, dole, levo, desno, B, B

Skrivena staza:
Ona će se pojaviti kada budete igrali i završili kao prvi svaku godinu u desetogodišnjem Championship modu.

Sva kola otkrivena:
Idi na glavni ekran i pritsni: gore, dole, gore, B, A, levo, B, B, dole

10 extra kola:
Igrajte i završite kao prvi u desetogodišnjem Championship Modu i za svaku godinu će se pojaviti odgovarajuća kola:

Prva godina: Subaru Impreza 555, **druga:** Mitsubishi Lancer EVO 4, **treća:** Toyota Celica GTFour ST185, **četvrta:** Mitsubishi Lancer EVO 3, **peta:** Peugeot 106 Maxi, **šesta:** Lancia Delta Integrale, **sedma:** Fiat 131 Abarth, **osma:** Peugeot 205 Turbo, **deveta:** Renault Alpine A 110 i **deseta:** LANCIA 037 Rally

DRIVER

Driver

Nevidljivost, mala kola ...

Pristup kodovima:
Prvo, unestite jedan od donjih kodova na glavnom meniju (čućete zvuk ako to uradite kako treba). Onda idite na Cheats Screen da bi ste izabrali trik za koji ste uneli kod.
Važno: morate BRZO uneti sve kodove!

Nevidljivost:
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Long Suspension:
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

Small Cars:
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Bez policije:
L1, L2, R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

Rear Steering:
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1

View Credits:
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

Upside down Screen:
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1

Sled Storm

Novi likovi i Storm Sled vozilo

Na glavnom ekranu izaberite "Options", a zatim opciju "Load /Save". Izaberite ekran za lozinke i ukucajte sledeće

Igrajte kao Jackal:
○, △, ■, R2, R2, L1, X, △

Pristup Storm Sled-u:
○, △, ■, R2, R2, L1, X, △

SLED STORM



1080 Snowboarding

Razni trikovi

Dragon Cave staza:
U "Match" trci, pobedite na svih 5 staza u najtežem modu.

Smrtonosna staza :
U "Match" trci, pobedite na 6 staza u expert modu.

Panda border :
Pobedite vreme, takmičite se u izvođenju trikova i totalno izbacite sa liste najboljih takmičara sa EAD inicijalima (nije važno koje inicijale koristite, ali u svakom slučaju ne treba da postoje EAD rekordi). Kada birate lika, birajte Rob-a. Pritisnite C + desno i onda A (trebalo bi da se na ekranu pojavi tehnika, brzina, ravnoteža, snaga i skok lika koga ste izabrali). Ako ste ovo pravilno uradili Robova slika će se zameniti sa Panda borderom na ekranu gde birate stazu.

Panda trik:
Važno: Samo Panda border može da izvede ovaj trik kada je u vazduhu. Pritisni R i pomeri džojstik u smeru suprotnom od kazaljke na satu, pa pritisni R i levo. Ovaj vam trik donosi 300 poena.

One Foot trik:
Važno: Samo Panda border može da izvede ovaj trik kada je u vazduhu. Pritisni R i dole na džojstik vaš Panda će uraditi trik na jednoj nozi u vazduhu koji vredi 400 poena.

Brži start:
U toku odbrojavanja do starta trke, baš pre nego što krenete, (3-2-1), sačekaj dok 1 ne nestane sa ekrana pa povuci na gore džojstik. Time ćete naglo krenuti pre svih ostalih takmičara, a za ovaj trik će vam trebati malo više vežbanja.

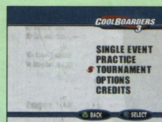
Uradite lako svaki trik na treningu:
Evo vam jedan cool trik da lakše pređete sve trikove u Trening modu (da biste dobili Penguin Board). Uđite u Trening mod sa bilo kojih likom i uradite par jednostavnih trikova (da se zacrvene u trik listi). Sada, kada dođete do trika koji ne možete da uradite, idite do vaše trik liste i izaberite stvarno jednostavan trik (npr. hvatanje board-a). Uradite trik i odmah pritisnite C + desno da biste se vratili na trik listu dok ste još uvek u vazduhu. Sada izaberite trik koji ne možete da uradite (kao npr. 1080s) i vratite se u igru. Spustite se na zemlju i igra će misliti da ste stvarno uradili ovaj trik.

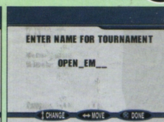
Penguin border:
U trening modu izvedite svih 24 trikova (sa oba 1080s). Na ekranu gde birate bord izaberite Tahoe 151 i pritisnite C + dole pa A.

Crystal border:
Da biste dobili Crystal bordera pobedite u expert modu i idite do Akire, držite levo + C i pritisnite A.

Cool Boarders 3





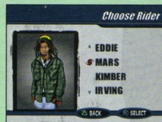


Svi borderi, staze i velike glave

Svi borderi:
Odaberi opciju "Tournament Mode" i ukucaj sledeće ime:
OPEN_EM

Sve staze:
Idi na "Tournament Mode" i ukucaj sledeće ime:
WONITALL

Velike glave:
Idi na "Tournament Mode" i ukucaj sledeće ime:
BIGHEADS





Cool Boarders 4











Sve staze, daske i dr.

Master trik:
Ukucaj sledeće ime:
ICHEAT
Ovo će vam prikazati sve bordere, planine, i daske.

Prikazivanje svih specijalnih takmičenja:
Ukucaj sledeće ime:
IMSPECIAL

STROGO POV.

Za sve one koji se sa setom sećaju igara na dobrim starim konzolama i za one koji se povremeno sa njima još uvek igraju, evo par starih, ali zlata vrednih trikova.

Donkey Kong 2

Skriveni svet

Verovatno znate da u ovoj igri postoji i skriveni svet. Da bi ste ušli u njega potrebno je njegovom čuvaru platiti po 15 Kremcoina za svaki nivo. Kako tih nivoa ima ukupno 5, potrebno je da ih sakupite 75. Evo trika kako da ih sakupite sve , a da ih ne tražite po svim nivoima. Na 1. nivou idite i kabinu i odmah izažite iz nje. Preskočite 2 banane koje se nalaze odmah na izlazu i idite do gomile banana koje se nalaze iznad ćopavog krokodila. Opet se vratite u kabinu (pazite da ne uzmete one 2 banane) i uzmite balon koji označava život. Izađite iz kabine i opet uzmite gomilu banana. Još jedanput se vratite u kabinu u kojoj će se pojaviti Kremcoins. Kada ga uzmete nećete imati jedan, već svih 75 novčića, dovoljno da odete u sve nivoe tajnog sveta.



Bugs Bunny Crazy Castle

GB

Šifre za nivoe

Evo svih šifara ukoliko ne možete da pređe ovu igru:

10. nivo: WZFS
20. nivo: ZTPZ
30. nivo: WYCZ
40. nivo: TX9W
50. nivo: 2TWX
60. nivo: YTKX
70. nivo: SHE2
71. nivo: ZE42
72. nivo: ZH92
73. nivo: W3R2
74. nivo: W1F2
75. nivo: X3J2
76 nivo: X1K2
77 nivo: WEM2
78. nivo: WHC2
79. nivo: XHO2
80. nivo: XHO2

Super Mario Land 2: 6 Golden Coins

GB

Demo nivo

Na početku, u sobi sa cevima, gde izabirete igru koju želite da igrate, pritisnite Select da bi ste igrali "Easy Mode".
Kada se pojavi naslovni ekran držite kursor za gore, taster Select i B, upravo tim redom. Nastavite da držite te tastere sve dok se ne promeni ekran da bi ste igrali demo.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Prodajem Super Nintendo sa 2 džojstika, adapterom, antenskim priključkom, i sledeće kertridže: Mortal Kombat 3 Ultimate, Asterix i Obelix, Super Star Wars, Aladdin, Donkey Kong 2 i Donkey Kong 3.
Tel: 444-1774

Prodajem Sega Mega Drive komplet.
Tel: 868-021

Prodajem Nintendo 64 u odličnom stanju. Cena po dogovoru.
Tel: 444-1774

Kupujem polovan Sony PlayStation.
Tel: 848-5990

Menjamo CD igrice za Sony PlayStation. Javite se! Zoran.
Tel: 34-28-355



Buena Vista Social Club

Uloge:	*Compay Segundo, Eliades Ochoa, Ry Cooder, Joachim Cooder, Ibrahim Ferrer, Omara Portuondo, Ruben Gonzales*
Režija:	*Wim Wenders*
Producent:	*Ry Cooder*
Trajanje:	*104 min*

Wendersov prikaz kubanskog benda The Buena Vista Social Club je pravo osveženje. Tema je sasvim obična: Ry Cooder se ponovo sastaje sa svojim muzičarima. Naslov filma predstavlja mesto koje je zaista postojalo u Havani, kao i naziv muzičkog albuma je prodat u višemilionskom tiražu. Snimila ga je grupa starih kubanskih muzičara koji su još uvek popularni u svojoj zemlji. U filmu se prepliću snimci sa dva koncerta (jednog u Amsterdamu, i poslednjeg, trijumfalnog nastupa u njujorškom Carnegie Hall-u) i delovi intervjua, koji prate životni put glavnih izvođača. Među njima su Gonzales i Portuondo, koje mnogi nazivaju kubanskim Nat King Coleom i Edith Piaf

Svestan da je upravo Gonzales najfascinantniji od svih likova, Wenders mu posvećuje dosta vremena, pažljivo beležeći njegovo emotivno stanje kad ovaj konačno stigne u Njujork, grad o kome je oduvek sanjao.



Ploča pod nazivom "Buena Vista Social Club" ugledala je svetlost dana, oborila mnoge svetske rekorde u slušanosti i prodavanosti i dobila nagradu Gremi. Kada se početkom 1998. godine Ry Cooder vratio na Kubu da snimi solo album sa Ibrahimom Ferrerom i ostalim muzičarima koji su svirali na albumu "Buena Vista Social Club", a koji sada nastupaju pod imenom "Super-Abuelos" - "Super Deke", Wenders je pošao sa njim vodeći malu filmsku ekipu. Snimao je muzičare u studiju i njihove živote u Havani. Ibrahim Ferrer je rođen 20. februara 1927. u San Luisu, gradiću pored Santjaga de Kuba. Majka mu je umrla kada je imao 12 godina, pa je bio prinuđen da zarađuje za život pevajući na ulicama Santjaga. Godinu dana kasnije, sa svojim rođakom "Pineom" osniva muzičku grupu koja svira na zabavama. Zvali su se Jovenes del Son - u slobodnom prevodu - Mladi Sona (son - muzički pravac). Do ulaska Ry Coodera u njegov život, Ferrer je, zaboravljen i pomalo zapostavljen, provodio vreme šetajući ulicama Havane.

Devedesetogodišnji Compay Segundo je živa legenda. Još uvek izvodi i piše muziku prepunu strasti, duhovitosti i energije. Rođen je kao Francisco Repialdo u mestu Siboney na brdovitoj strani ostrva, a odrastao je u Santjagu.

Ruben Gonzales je mogao da bude klasični pijanista ili lekar. Umesto toga, postao je jedan od mitskih figura kubanske muzike. Sada 77-godišnjak, Gonzales je diplomirao na Cienfuego konzervatorijumu 1934. godine. Zatim je upisao medicinski fakultet, nameravajući da danju bude lekar, a noću muzičar. Godine 1941. napustio je studije medicine i preselio se u Havanu da ostvari karijeru kao muzičar.

Omara Portuondo je jedina žena na albumu "Buena Vista Social Club". Ova diva kubanske muzike poznata je kao najizražajniji pevač bolera na ostrvu. Karijeru je započela sa Kvartetom Orlanda de la Rose, nakon čega se pridružila ženskoj grupi Anacona. 1952. godine postaje članica Kvarteta Aide Diestro, gde ostaje 15 godina. Za to vreme gradila je i samostalnu karijeru, a sada vodi i sopstveni orkestar. Putovala je i pevala sa Nat King Coleom i Edith Piaf.

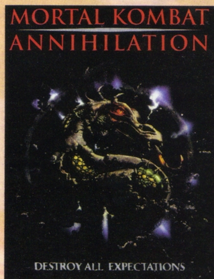


Mortal Kombat: Annihilation



Pošto su odbačeni kao neposlušni od strane Elder Lords-a, zli Outworlders-i se vraćaju na zemlju da prave pakao. Vođeni od Velikog Shao Kahn-a, njihov strašni cilj je da ljudska civilizacija totalno nestane sa lica zemlje. Zemljina poslednja i jedina šansa je moćni ratnik Liu Kang i njegova okrutna borbena družina. Oni su sve što stoji na putu između života i... uništenja!

Izvor: EXIT DVD klub



film

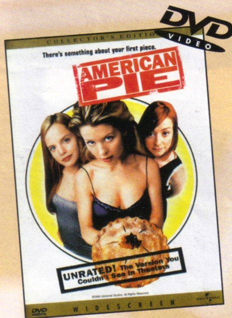
[Istok-zapad]





Uloge:	*Sandrine Bonnaire, Oleg Menshikov, Serguei Bodrov Jr, Catherine Deneuve*
Režija:	*Regis Wagnier*
Scenario:	*Roustam Ibraguimbekov, Serguei Bodrov, Louis Garde, Regis Wagnier*
Muzika:	*Patrick Doyle*
Trajanje:	*Trajanje: 121 min.*

Krajem juna 1946. godine, Staljin lansira propagandu namenjenu ruskim emigrantima. Nudi im ruski pasoš i mogućnost da učestvuju u obnovi zemlje posle rata. Aleksej Golovin, koji je emigrirao u Francusku, odaziva se pozivu i odlučuje da se sa suprugom Francuskinjom vrati u domovinu. Onog trenutka kada budu stigli u Odesu, shvatiće surovu realnost zemlje koju su odavno napustili. Mnogi od njih će biti privedeni i odvedeni u radne logore. Aleksej i njegova porodica su pošteđeni, pre svega zbog toga što je on mladi lekar i predstavlja idealan primer uzornog "povratnika". Tako je uspeo da spasi svoju ženu Mariju i svog sina Serjožu. Aleksej će biti poslat na rad u Kijev, dok će supruga i sin ostati u Odesi. Za Mariju će to biti novi univerzum, upoznaće svet pun izdaje i promiskuiteta, ali i svet u kome se dobrota suprotstavlja zlobi. Uprkos velikoj ljubavi između Alekseja i Marije, njihova veza jednostavno neće opstati... Marija postaje opsednuta idejom o bekstvu. Kada poznata glumica Gabrielle Develay bude gostovala u Kijevu, Marija će shvatiti da joj je to jedina šansa da se obrati francuskim vlastima.



American Pie

Više nikada nećete gledati na isti način toplu pitu od jabuka. Film nas uvodi u život četiri "nesrećno zaljubljena" školskih drugara koji sklapaju jedan neverovatan pakt: da izgube nevinost do maturske večeri!
Ima li nešto smešnije od ovoga? Nema! U pokušajima da se uvuku u... srca njihovih drugarica, planovi im redovno uzvraćaju udarac u nizu komičnih situacija.
Pratite poludele hormone 4 tinejdžera i njihovih drugarica dok se oni spremaju za najvažniju noć u njihovom životu... matursko veče?
Posebnu pažnju obratiti na... Nadiu!

DVD ustupio: NT Soft

Austin Powers: The Spy Who Shagged Me

Prvo se borio za Krunu, a sada za porodično blago! Mike Myers (Austin Powers: International Man of Mystery) se vraća na veliko platno kao najgori špijun u njegovoj najnovijoj komičnoj avanturi.
Dijabolični genije Dr.Evil putuje nazad u 1969. godinu i krade Austin-ov "mojo". Zato se Austin mora vratiti u vreme šezdesetih, da povrati svoj mojo i zaustavi Dr.Evil-a da pokori svet. Zajedno sa fabuloznom CIA super ženskom Felicity Shagwell (koju glumi Heather Graham iz Lost in Space i Bowfinger), Austin se susreće sa armijom odvratnih zlikovaca, uključujući i ogromnog, užasnog štitonošu kao i mini verziju Dr.Evil-a, klona veličine patuljka.

DVD ustupio:
EXIT DVD klub






E

Preko 90 miliona ljudi širom sveta zaraženo!




Likovi iz igara su veoma simpatični, kao na primer zmaj Spyro ...


... ili mrav Z, ali sve je to smišljeno sa namerom da ih što pre zavolite.


Da bi ste ga što duže držali, kontroler čak reaguje na akciju sa ekranu.


Volan će vas primorati da provedete sate i sate trkajući se.


Sony PlayStation samo izgleda kao obična konzola, ali oprez!


Igre poput Tekken-a će vas naterati da savladate borilačke veštine ...


... a poput Crash-a povesti u izmišljenje svetove, samo da bi ste se igrali što duže.


Čim se dohvatite pištolja poželećete da neprestano pucate u ekran.

Posle višemesečnog ispitivanja, stručnjaci iz Beosofta su uspeli da izoluju uzročnik epidemije svetskih razmera, koja je počela da se širi i kod nas. To je Sony PlayStation, na izgled obična konzola. Privući će vas simpatičnim igrama i likovima koji čine sve da bi vas što duže zadržali ispred ekrana. Ali oprez! Čim uhvatite u ruku kontroler ili neki od mnogobrojnih dodatka kao što su pištolj ili volan, izlažete se riziku od zaraze. Prvi simptomi su ogromna želja za igranjem, bezuspešni pokušaji da se igra završi i grčenje prstiju od preteranog stezanja kontrolera. Za sada jedini poznati lek je nabavka ove konzole i igranje do sticanja potpunog imuniteta. Zato je nabavite na vreme i spremno dočekajte epidemiju.

BEOSOFT

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Inđija:** 064/120 71 51 • **Novi Sad:** 064/117 53 36